ARLESTON · PELLET

Le codex d'Opale

Livre premier

Soleil

Le codex d'Opale

Livre Premier

APPROCHE STRUCTURELLE DE LA CIVILISATION D'OPALE

Textes
Christophe Arleston

Illustrations
Philippe Pellet

Couleurs
Sébastien Lamirand

Delcourt

Le Havre, 7 diemdie du Bourgeonnement, an 38 de la Nouvelle ère.

Ma vie fut longue d'aventures et de voyages. Comme barde itinérant, j'ai sillonné toutes les forêts d'Opale, chantant et jouant de la musique sous les frondaisons recouvrant mille villages. Je devais alors protéger ma jeune nièce Sleilo de la curiosité de certains hiérarques de la lumière, et nous ne restions jamais plus de quelques jours en un même lieu. Les souvenirs de tous les êtres et de toutes les cultures alors croisés sont encore vivaces en moi. Plus tard, j'ai accompagné Darko dans sa quête des Titans. Tous les détails de cette formidable épopée sont bien connus de tous, jusqu'à cette fin démesurée qui a marqué les esprits pour bien des générations. J'en ai alors encore appris sur Opale, mais... Mais aujourd'hui, alors que l'hiver de ma vie approche de son glacial dénouement, c'est aussi à travers les livres des autres voyageurs que j'ai pu compléter ce portrait d'un monde que j'aime. Je passe désormais le plus clair de mon temps au cœur de cette fantastique bibliothèque du Havre, près d'une cheminée, me faisant apporter par une jeune fille zélée à la jambe fine et à la peau ferme tous les ouvrages que je peux souhaiter consulter. Et je découvre mille et une choses nouvelles. Hélas, je n'aurai jamais le temps de tout lire... Les deux volumes de ce codex sont une compilation mêlant mes souvenirs à de nombreux ouvrages de nature et d'auteurs divers, parfois écrits à des époques fort éloignées les unes des autres. Malgré toutes les précautions prises par le zélé serviteur du savoir que je suis devenu sur mes vieux jours, malgré les innombrables vérifications et recoupements, je ne peux garantir la parfaite exactitude de l'ensemble des données que je porte à votre connaissance. Dans quelques cas litigieux, vous pourrez relever de légères contradictions, issues d'interprétations différentes. J'ai parfois fait le choix de vous communiquer les multiples points de vue afin que vous vous forgiez votre propre opinion.

La plupart des ouvrages sur lesquels j'ai travaillé sont issus de la Grande Bibliothèque du Havre de la Lumière. Ils ont donc pu être, sous le règne du pontife Xarchias, amputés de certains chapitres alors jugés en inadéquation avec les doctrines officielles. J'ai également pris en compte des données relevées dans plusieurs bibliothèques privées appartenant à des lettrés des Cinq Royaumes, ainsi que dans les palais de Sphemet, Kho Cytras, Dualkhan, Awgantre et Korandor. Les informations d'origine mardoze sont rares et parcellaires, et pour la plupart réunies à Oryampe par l'intermédiaire de revendeurs de livres et d'objets précieux. Vous trouverez à la fin de chaque volume une bibliographie donnant quelques pistes de lecture intéressantes.

J'espère que vous serez indulgents envers un vieil homme que la passion de la vie a toujours consumé, et que vous prendrez plaisir à ces exotiques descriptions de ce qui forme, mes amis, notre monde.

Urfold-le-Vénérable

Carte d'Opale

La carte nous indique les principales villes et centres d'activité des Cinq Royaumes et de l'Empire mardoze, ainsi que les principales voies de communication. Elle n'est pas extrêmement détaillée et des relevés plus précis existent, bien entendu. Les curieux les trouveront à la Grande Bibliothèque du Havre comme dans la plupart des bibliothèques royales de chaque état.

Ce qui est représenté ici constitue l'ensemble du monde connu. Plus de trois mille lieues séparent la forêt nordique des pointes sud de l'Empire mardoze. On ignore exactement ce qui se trouve au-delà de la grande forêt froide, mais il semble qu'elle cède peu à peu la place à de grandes étendues enneigées éternellement.

La Dorsale, infranchissable barrière montagneuse, se prolonge indéfiniment vers le nord comme vers le sud. Les Mardozes eux-mêmes ne connaissent pas tout des jungles qu'ils occupent, mais les témoignages recueillis font état, à l'ouest, de la présence de la Dorsale comme limite à la jungle, et ce jusqu'au grand océan.

La bande de terre supposée de l'autre côté de la Dorsale est putative, nulle preuve de son existence ou de la présence d'une géographie d'une autre nature n'a été apportée.

Enfin, de nombreuses légendes évoquent d'autres continents, de grandes îles, des civilisations merveilleuses, des cités d'or et de saphir, mais là encore, nul n'est jamais revenu du grand large pour en parler avec certitude.

MER DES GLACES
FORÊT NORDIQUE
FEPALKHON
KUBILKHON
SHORKHAN
KHANERAT
MONTS DORSALE
FORÊT TEMPEREE
DJALKHAN
FORÊT DES TITANS
ONYSKHAN
KLIMDOR
ZURMONTRE
FORÊT TEMPEREE
GOLFE D'ORDAN
KORANDOR
WULFONTRE
ROKDOR
SAFHOR
ORDAN
HANTRA
MER D'ORYAMPE
MER HAUTE
LE HAVRE DE LA LUMIERE
EMDOR
ALMANDOR
DRUMMOR
ORYAMPE
ALBANTRE
AWGANTRE
SASPETH
ESKARBANTRE
FORÊT TEMPEREE
NISPETH
GRANETH
TERRITOIRES D'ORYAMPE
OCETH
SPHEMET
FORÊT SECHE
LA MARCHE
RAKHOZE
MER DE SYMPHRE
ZONE OCCUPEE
AMRETH
MER SHAKLIDE
KURYOZE
GRAND OCÉAN
KHO TYRMAL
JUNGLE
EMPIRE
KHO YGRELL
KHO ANKHUR
KHO CYTRAS
FORÊT SECHE
MARDOZE
YRKHONE
KHO AXYN
JAMKOZE
OLOYZE
JUNGLE
KHO FERYL
JUNGLE
TEPOZE
DORKOZE
OCÉAN AUSTRAL

Les Titans
et les Pierres de Lumière

Ce que nous savons des Pierres de Lumière

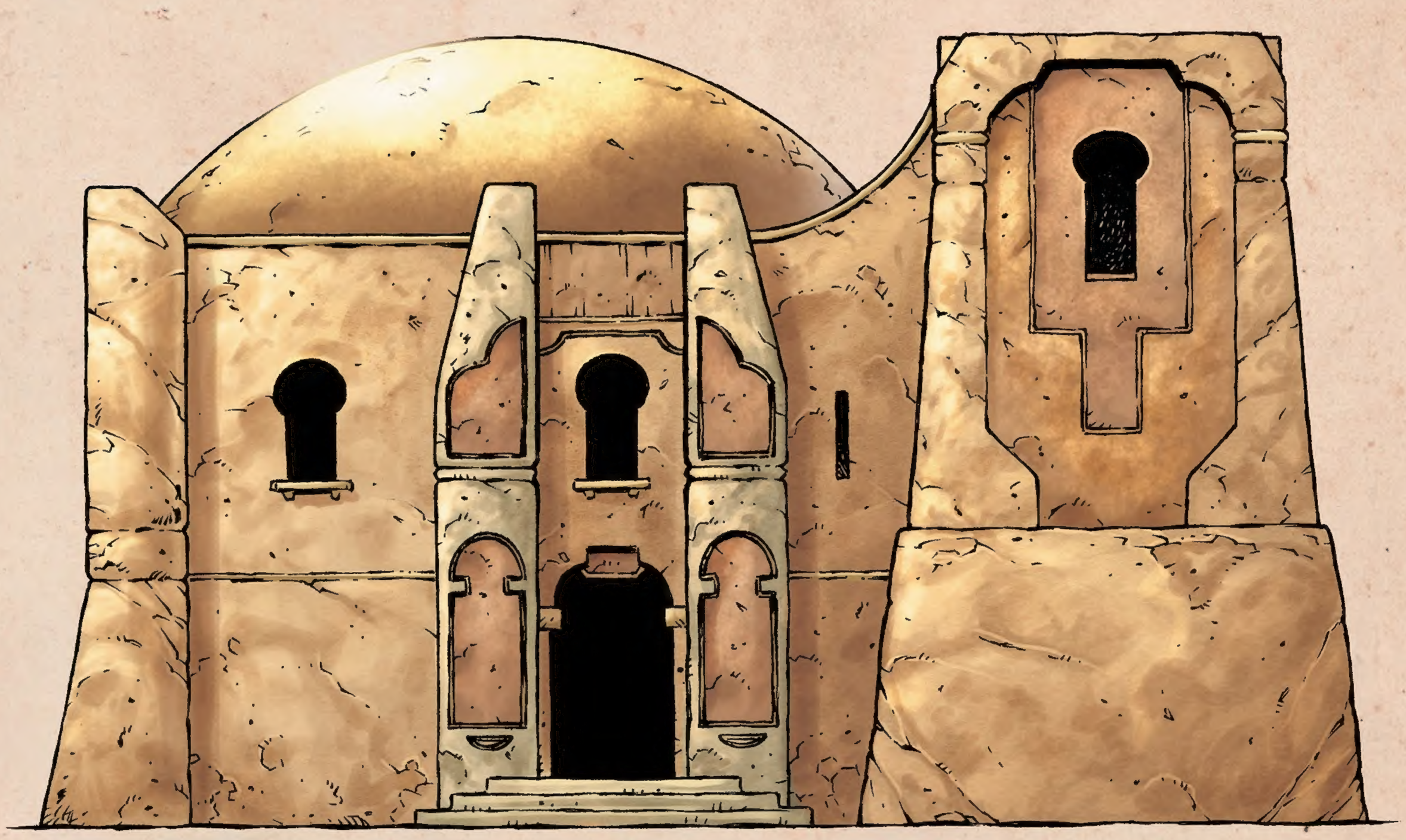
Dans les temps les plus lointains, alors que les premières civilisations apparaissaient au cœur des forêts d'Opale, les superstitions étaient nombreuses. On évoquait alors des lieux maudits, où pouvaient se produire toutes sortes d'événements mystérieux. Comme souvent, c'est la méconnaissance des choses de la nature qui engendrait ces craintes. Car des esprits plus hardis que d'autres se sont mis en tête de tenter de comprendre, de chercher à savoir quelle pouvait être l'origine de ces phénomènes.

Les Titans formaient alors un peuple de nobles et puissantes créatures vivant dans la forêt des Géants, au cœur de l'Ordan. Un de ces lieux réputés maudits se trouvait en lisière de leur territoire, et ils furent les premiers à oser braver les superstitions pour réellement chercher à comprendre la nature des phénomènes qui effrayaient tant les autres habitants des forêts. Ils découvrirent que l'origine de tous ces événements surnaturels se trouvait dans des pierres aux étranges luminescences, qui furent baptisées Pierres de Lumière. Ils apprirent à les extraire des carrières, à les utiliser et à les mettre au service de leur sincère conviction mystique que le bien devait gouverner le monde.

Antique défricheur titan

Depuis leur règne, nous connaissons mieux les Pierres de Lumière. Elles fonctionnent comme des accumulateurs de magie. Plus leur quantité est importante, plus la magie est élevée. Certaines affichent cependant des niveaux de concentration supérieurs à d'autres : la taille d'une pierre, si elle est souvent une indication de sa puissance, peut malgré tout parfois être trompeuse.

Leur magie agit dans un champ limité. Si le magicien s'éloigne de la pierre, il perd rapidement son pouvoir sur celle-ci. On a pu dégager d'elles différents types de magie. Elles peuvent être utilisées pour contrôler des éléments comme le feu ou l'eau, mais aussi pour soigner, ou pour communiquer avec les créatures de plans différents, morts ou démons.



Les premières constructions des Titans, mille ans avant que ne soit érigé le Havre.

Le règne des Titans

Utilisant la magie des pierres au service d'un idéal lumineux, les Titans ont bâti une civilisation exemplaire. Loin dans le passé, et durant des millénaires, ils ont régné sur Opale. La plupart vivaient au Havre, une magnifique cité construite sur les premières mines de Pierres de Lumière. Ils en étaient les gardiens ainsi que les garants de la paix et de la sécurité de toutes les créatures vivantes sur Opale. Les Titans étaient peu nombreux, quelques centaines d'individus à très grande longévité. Ils étaient dotés d'une grande sagesse naturelle, ils professaient une philosophie d'harmonie et de bonheur.

Sous leur bienveillante protection vivaient de nombreuses races, dont les Hommes. Un groupe d'hommes était proche des Titans et les aidait. Ils semblaient dignes de confiance, et les Titans leur apprirent le secret des Pierres. Ces hommes firent des Titans des dieux et se proclamèrent Prêtres de la Lumière. Nous savons aujourd'hui que les Titans n'aimaient guère être considérés comme des dieux, mais ils laissèrent faire, puisque après tout, il semblait que les prêtres ne voulaient que servir le bien et la Lumière.

La fin des Titans

Mais ces ecclésiastiques décidèrent de convertir les autres hommes, et certaines des autres races, au culte de la Lumière. Tous les peuples ne désiraient pas se soumettre, certains restant très attachés à leurs propres croyances et traditions. A l'insu des Titans qui étaient de plus en plus isolés dans le Havre et dans les palais de Khôlkoze et Zoftkhôze, les religieux formèrent des missionnaires et créèrent un ordre de Paladins pour donner un bras armé à leur église. Lorsque les Titans s'en rendirent compte, ils prirent très mal la chose. Alors le sommet du clergé décida de supprimer discrètement les Titans, et quelques légions d'Inquisiteurs Exterminateurs massacrèrent rapidement ces êtres pacifiques. Ceux-ci, se refusant à toute violence, ne se défendirent point. Quelques-uns parvinrent à fuir, on ne sait où, grâce à un primat nommé Cohars. Les prêtres cachèrent ce massacre au public, et officiellement, continuèrent à vénérer les Titans comme des dieux.

Échelle :

Nous avons représenté ce sabre de deux pieds de long aux côtés de nombreuses créatures de ce volume afin que vous puissiez vous rendre compte de la taille réelle des éléments présentés.

Les Titans portaient bien leur nom : ces êtres colossaux plus hauts que deux hommes dégageaient force et puissance. Pourtant, ils n'étaient que douceur et bonté.

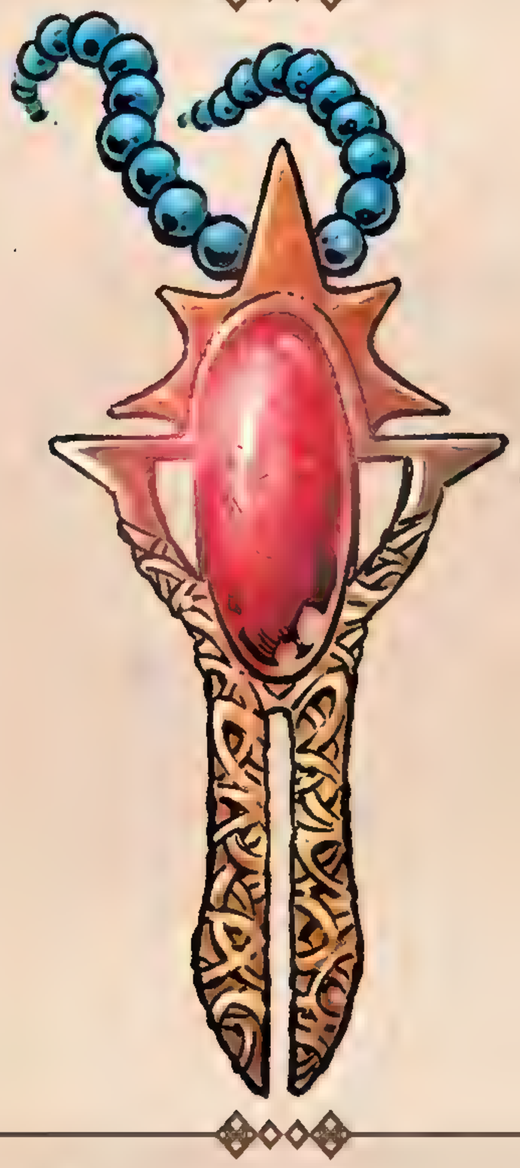
L'ordre de la Lumière

Les prêtres, forts de leurs légions de paladins et de l'ordre nouvellement créé des Inquisiteurs, imposèrent rapidement leur autorité aux Cinq Royaumes. Ils pourchassèrent et persécutèrent tous ceux qu'ils déclaraient hérétiques. Leur totale maîtrise des Pierres de Lumière empêcha quiconque de se dresser contre leur volonté, à l'exception des Mardozes, protégés par l'épaisseur de leur jungle. Nul n'osait désormais plus se rebeller. Chaque ville, chaque village, était le siège de deux pouvoirs : le pouvoir séculier exercé par le seigneur local, et le pouvoir religieux exercé par un prêtre-magicien, plus ou moins puissant suivant l'importance du lieu. Celui-ci possédait une milice d'hommes entièrement à ses ordres, les Phalanges de la Lumière, redoutables soldats dirigés par des paladins.

Si modeste soit-elle, une Pierre de Lumière permet de maîtriser les flux d'énergie simples, comme le feu.

Cohars l'Hérétique

Lorsque la décision fut prise d'éliminer les Titans, l'un des prêtres, le primat Cohars, un homme droit et honnête, se dressa contre la hiérarchie du clergé. Il tenta de s'interposer et aida les Titans à fuir le massacre. Il parvint à en sauver un grand nombre mais fut condamné par la Lumière et traité d'hérétique. On l'accusa officiellement d'être le responsable du départ des géants. Il parvint à s'enfuir et à disparaître dans la nature. Il laissa derrière lui son fameux Grimoire, mélange hermétique de mémoires, de prophéties et d'instructions concernant la magie. Il y révélait quelques secrets confiés par les Titans, que même les plus hautes autorités du clergé ignoraient. Longtemps, jusqu'à l'arrivée de Darko, personne ne parvint à décrypter l'ouvrage. Il était écrit dans une langue nouvelle, forgée par Cohars. Le primat laissa également sa pierre magique, un beau bijou d'une concentration exceptionnelle en forme de bracelet, taillé dans la masse et recouvert d'entrelacs d'orfèvrerie, et un volume d'instructions, le Glossaire, concernant sa nouvelle langue. La Lumière fut longtemps à la recherche de ces deux objets, perdus dans la nature, alors que le Grimoire de Cohars restait sous bonne garde au Havre.



LA PROPHÉTIE DE COHARS

Voici le texte connu sous le nom de Prophétie de Cohars. Il fut interprété assez tôt. Les lettrés de la Lumière en perçurent rapidement la signification : un des descendants de Cohars retrouvera les derniers Titans et grâce à eux, vaincra le clergé félon. Pourtant, la prophétie resta longtemps considérée par la plupart comme le délire d'un vieil homme devenu fou... jusqu'à ce que survienne Darko. Seul le primat Kuergrel prit au sérieux cette menace et se mit en tête d'éliminer tous les descendants de Cohars. Mais fort heureusement, trop tard !

De la Lumière naît
l'aveuglement
Et l'homme aux yeux
ouverts souffre.
Mais grâce à son sang doublé,
triplé, quadruplé, quintuplé,
Lorsque ne viendra plus nul été,
Les Géants seront retrouvés.
Alors les ténèbres
pourront être éteintes
Si les Titans soulèvent
le monde.

La Force de la Lumière
sous Xarchias

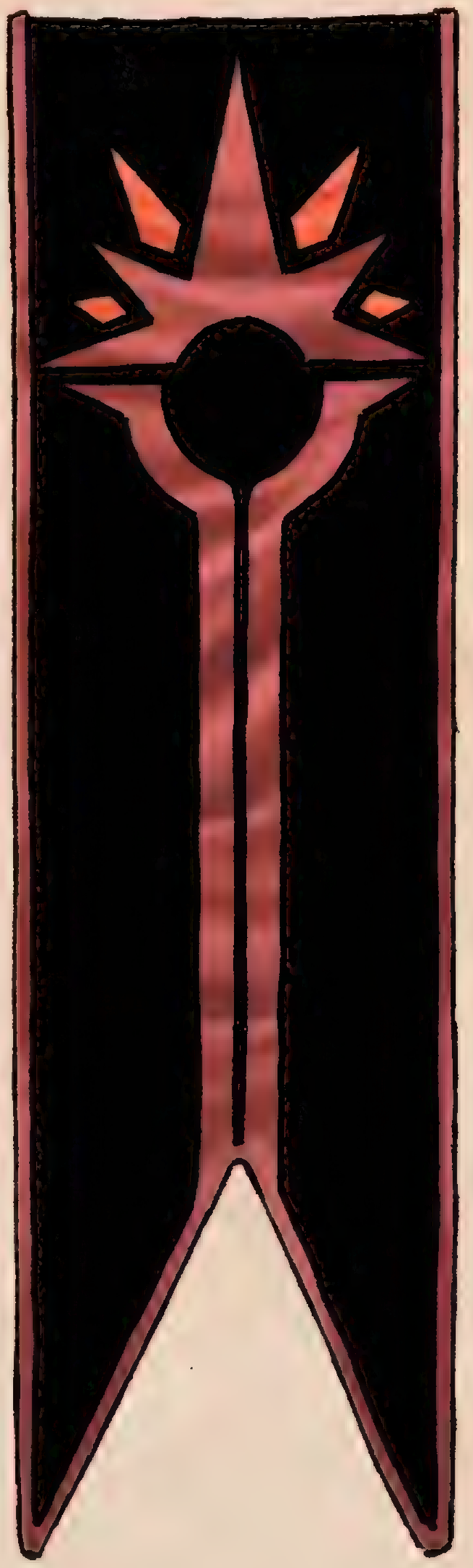
Voici un état des forces de la Lumière sous la seconde partie du règne du pontife Xarchias. Il est à noter que jamais la présence de l'église sur le terrain ne fut si forte qu'à cette période. L'emprise sur les populations était presque totale.

Hiérarchie du clergé

CLERC
APPELLATION : VOTRE LUEUR.
On ajoute « Kher » à la fin de son nom.
Le clerc est le premier grade, le plus communément répandu. Il y a un clerc dans chaque village. Sa pierre de magie, de taille modeste, est généralement une bague discrète ou un clou d'oreille.

VICAIRE
APPELLATION : VOTRE BRILLANCE.
On ajoute « Whyg » à la fin de son nom.
Les vicaires sont présents dans les gros villages, accompagnés d'un ou deux clercs. Leurs pierres se présentent le plus souvent montées en grosses bagues.

CAPELAN
APPELLATION : VOTRE ARDENCE.
On ajoute « Khap » à la fin de son nom.
Le capelan est traditionnellement le dirigeant des églises dans les agglomérations importantes. Plusieurs vicaires et de très nombreux clercs sont à ses ordres lorsqu'il est effectivement en poste sur le terrain.
En pratique, beaucoup de capelans n'exercent pas de commandement effectif puisqu'ils sont basés au Havre de la Lumière où ils partagent leur temps entre études et intrigues de cour. C'est sur des pendentifs que sont enchâssées leurs pierres.



PRIMAT
APPELLATION : VOTRE RADIANCE.
On ajoute « Prhym » à la fin de son nom.
A l'origine, les primats étaient au nombre de cinq. Chacun d'eux représentait l'église dans un des royaumes et était basé dans sa capitale. Il y avait ainsi le primat de Korandor, le primat de Sphemet, le primat de Kho Cytras, le primat d'Awgantre et le primat de Dualkhan. Comme pour les capelans, le nombre des primats est en réalité plus important puisque plusieurs d'entre eux résident au Havre où ils forment les équipes dirigeantes de la Lumière pour les Cinq Royaumes. Ils portent leurs pierres en bracelets de tailles et de formes diverses.

PONTIFE
APPELLATION : VOTRE FLAMBOYANCE.
On ajoute « Ponth » à la fin de son nom.
Le pontife est unique, il est le chef incontesté de l'Eglise et il réside dans le palais du Havre. Il possède une importante collection de pierres de tailles différentes, la plus grosse, de la taille d'une pastèque et en forme de poire, est gardée précieusement au fond des caves les plus secrètes. C'est grâce à cette pierre que le pontife Xarchias, ou Xarchiasponth dans l'appellation traditionnelle, a pu considérablement allonger sa durée de vie. En effet, la puissance de cette pierre exceptionnelle lui a permis de détourner à son profit les sorts de guérison : c'est en volant l'énergie vitale d'innocentes victimes qu'il renouvelle la sienne.

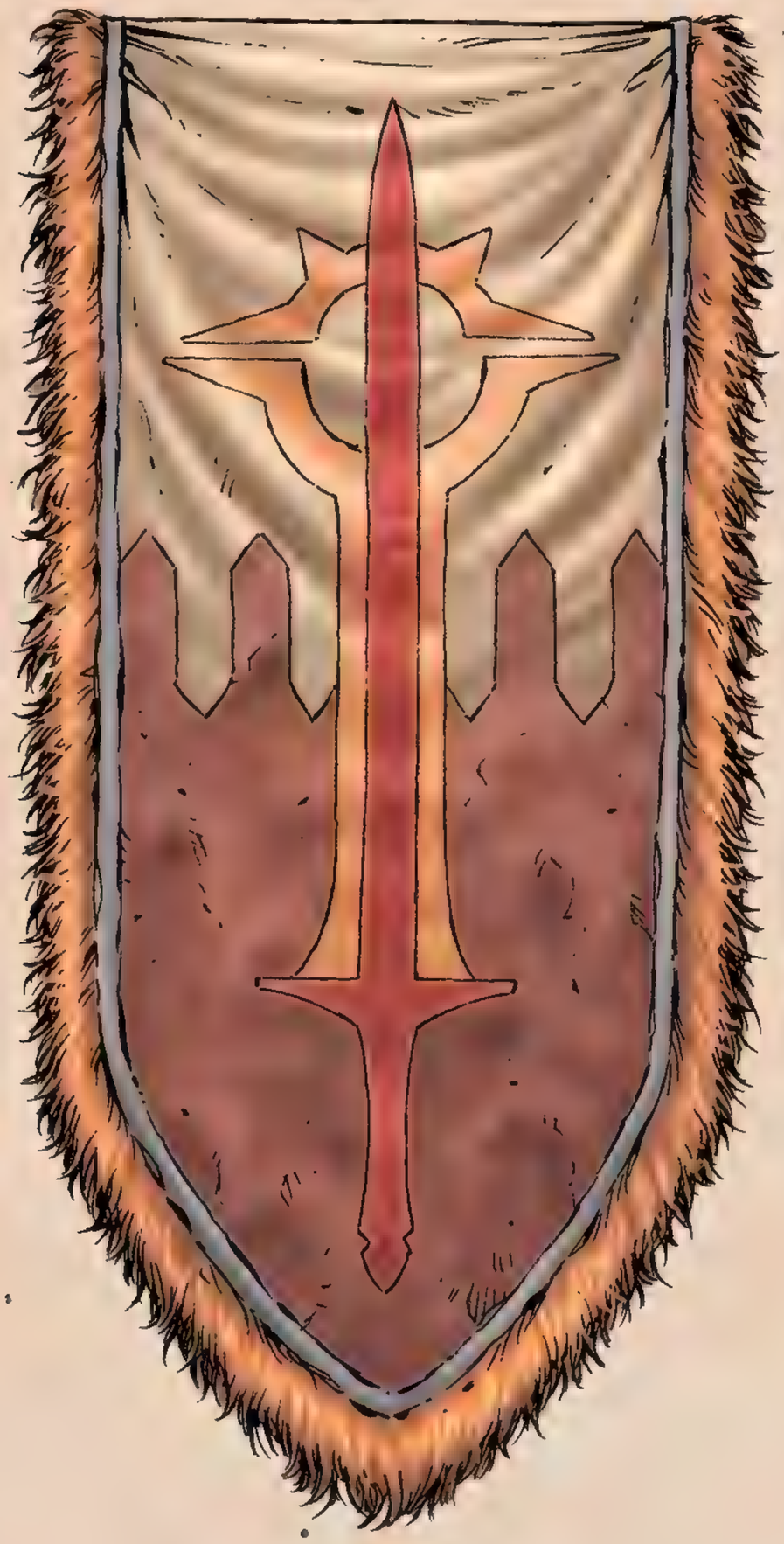
Des prêtres de toutes origines ethniques et géographiques étaient en place dans le moindre village.

Ordres militaires

Ils sont au nombre de deux. Le plus ancien, et le plus important en effectif, est constitué par Les Phalanges de la Lumière.

LES PHALANGES DE LA LUMIÈRE

Les Phalanges de la Lumière sont organisées sur une structure simple. A la base, on y trouve les soldats, puis les reîtres (sergents), et enfin les paladins. Ceux-ci, ayant rang d'officiers, sont eux-mêmes hiérarchisés : capitaines, commandants, et le général des paladins. Il peut arriver, pour certaines missions, que des unités ne comprenant que des paladins soient formées. Les paladins des Phalanges sont bien sûr totalement sous les ordres du clergé, et sont convaincus de la portée bénéfique de leur mission. Ce sont de sincères adorateurs de la Lumière et de la justice. Ils ne doutent jamais du bien-fondé de leurs actions. Cependant, ils n'éprouvent pas une grande sympathie pour l'autre corps armé, celui des Inquisiteurs.



L'étendard des Phalanges

Un officier supérieur des paladins et son casque ailé.

Tara est un paladin qui a reconnu en Darko le vrai pouvoir de la Lumière. Elle décida de lutter à ses côtés contre les forces armées dévouées au pontif Xarchias.

Un paladin de la Lumière et son casque à plumet.

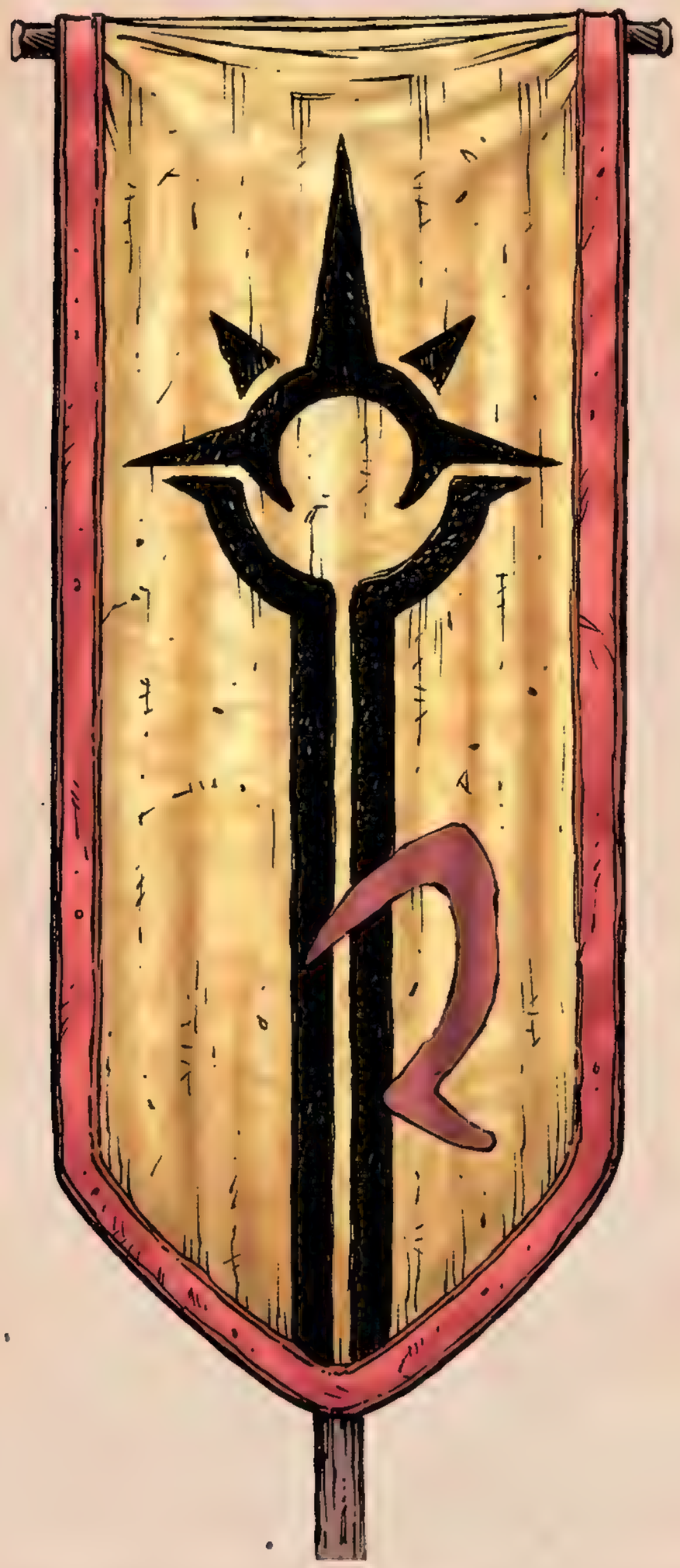
LES WHOKS

Les Whoks forment une piétaille au rang encore inférieur à celui des simples soldats. La Lumière a su les enrôler et profiter de leur nature. Trapus, batailleurs, sournois, pas très intelligents mais dangereux, les Whoks sont, en bande, de redoutables combattants.

Ils voient en noir et blanc : ainsi ils distinguent les densités, mais pas les couleurs. Ils se mangent entre eux et sont facilement querelleurs.

Leur arme de prédilection est le swook, une arme de jet tranchante qui, convenablement lancée, revient à son propriétaire. Les compagnies de Whoks sont cantonnées en dehors des agglomérations, à la disposition des officiers des Phalanges.

Des swooks convenablement projetés peuvent décapiter un homme.



L'étendard des compagnies de Whoks, portant l'emblème de leur arme favorite, le swook.

Un Whok prêt à mourir pour le plaisir de se battre.

LE CORPS DES INQUISITEURS

Le corps des Inquisiteurs est formé des exterminateurs (soldats) et des exorcistes (officiers), directement sous les ordres d'officiers supérieurs uniquement composés de membres du clergé. Ils conservent leur titre d'ecclésiastique (capelans ou primats), mais portent un uniforme particulier. Ils sont directement sous les ordres du pontife. Ils forment en réalité une terrible police politique. Personne n'est à l'abri d'une accusation des Inquisiteurs, pas même les paladins.

On estime à quelques centaines d'hommes le nombre d'Inquisiteurs, bien que les espions travaillant pour eux soient sans doute des milliers. Les Phalanges comptent, elles, plus de deux cent mille hommes, dont dix mille paladins. Ces forces sont réparties sur l'ensemble des Cinq Royaumes et le front mardoze. En effet, la guerre qui dure depuis des siècles avec l'Empire mardoze et que Xarchias entretient avec soin, mobilise en permanence près des deux tiers des Phalanges.

Un Inquisiteur, porteur d'une des épées de feu typiques de l'Ordre.

La répartition des membres du clergé

Les chiffres que nous donnons ne sont bien entendu pas absolus, mais ils donnent une indication quantifiée de la présence ecclésiastique dans chaque agglomération des Cinq Royaumes du temps de Xarchias.

VILLAGE :

Un clerc, 5 à 10 soldats, 1 ou 2 reîtres.

PETIT BOURG :

Un vicaire, un clerc, 30 soldats, 4 ou 5 reîtres, un paladin.

GROS BOURG :

Un capelan, 2 ou 3 vicaires, 4 ou 5 clercs, 100 soldats, 12 reîtres, 3 ou 4 paladins.

VILLE :

Un primat, 2 ou 3 capelans, 10 vicaires, 20 clercs, 600 soldats, 100 reîtres, 20 paladins.

CAPITALE :

Un primat, 5 à 10 capelans, 100 vicaires, 200 clercs, 2 000 soldats, 300 reîtres, 100 paladins.

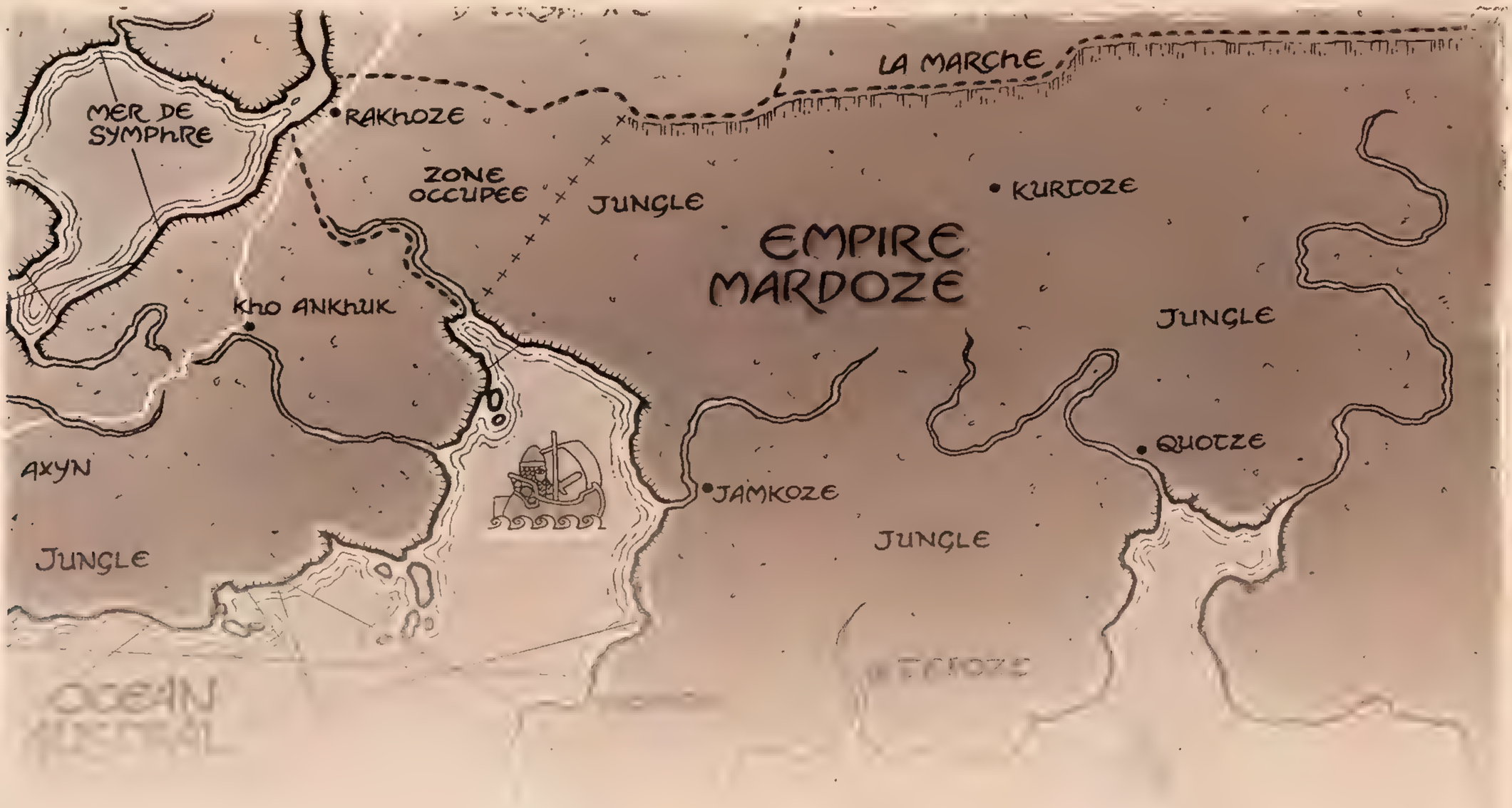
LE HAVRE DE LA LUMIÈRE :

Le pontife, 7 ou 8 primats, 100 capelans, 500 vicaires, 1 000 clercs, 2 000 soldats, 300 reîtres, 100 paladins.
Le Havre est également le siège des Inquisiteurs, on y trouve 2 000 exterminateurs et 1 000 ecclésiastiques.
Notons que si les prêtres sont généralement issus de leur propre paroisse et assez peu mobiles dans leurs affectations, ce n'est pas le cas des soldats. Pour éviter toute fraternisation excessive avec les populations, les autorités changent ceux-ci de région au moins une fois par an.

LES FLOMZALUNS

Beaucoup de compagnies de simples soldats sont composées de supplétifs Flomzaluns. Ces êtres originaires des rives nord de la mer Shalkide, en Nispeth, font de bons soldats mais de médiocres officiers. Certains, comme celui représenté ici, parviennent parfois à se hisser au rang de reître.

Statu quo d'Oryampe et front mardoze



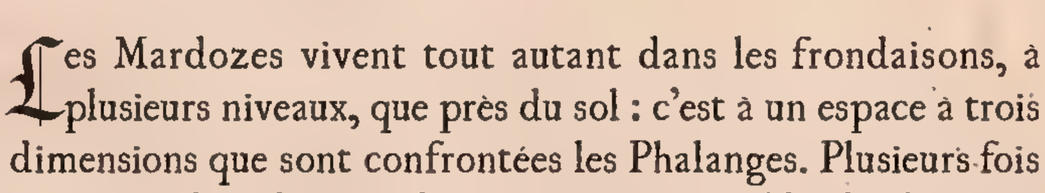
Dans sa volonté d'expansion, le clergé de la Lumière a cherché, du temps du pontife Humpolodium, à dominer l'ensemble des territoires connus. Les marchands d'Oryampe ont pu négocier avec Humpolodium un arrangement amiable. En effet, les grandes banques et institutions financières d'Oryampe ont de tout temps abrité les comptes privés de nombreux hiérarques de l'Eglise et chacun a convenu qu'il était plus prudent de laisser Oryampe en dehors du jeu politique. Depuis, l'enclave, connue sous le nom de Territoire d'Oryampe, bénéficie d'un statut particulier.

Sous Xarchias, la Lumière n'y exerce toujours pas d'autorité directe, même si ses agents y sont nombreux. On peut même estimer qu'il y règne une certaine liberté de pensée. C'est en tout cas le siège d'une florissante activité économique, légale ou non.

En revanche, Humpolodium n'a pas hésité concernant l'Empire mardoze. Il a cherché, contre toute logique, à annexer aux Cinq Royaumes ces territoires de jungle profonde. Cette stratégie s'est rapidement avérée maladroite. En effet, malgré leur magie et leur puissance militaire, les forces de la Lumière se sont très vite retrouvées prises au piège dans un effroyable bourbier.

L'Empire mardoze est constitué d'une forêt tropicale dense et touffue, dont les plus hauts arbres atteignent plusieurs centaines de coudées.

Les Mardozes vivent tout autant dans les frondaisons, à plusieurs niveaux, que près du sol : c'est à un espace à trois dimensions que sont confrontées les Phalanges. Plusieurs fois par jour, des pluies violentes viennent accabler les hommes prisonniers de lourdes armures inadaptées à un terrain boueux et inégal. La chaleur, l'humidité de l'air, la rouille et la corruption du cuir font du front mardoze un enfer. D'autant que les forces mardozes refusent systématiquement l'affrontement direct. Elles préfèrent une stratégie de harcèlement. Cachés dans les arbres, insaisissables, quelques archers légers peuvent rapidement décimer toute une colonne d'hommes d'armes.



Longtemps, l'équipement des Phalanges ne fut que très mal adapté à la jungle. Ici un simple couteau à bambou, incapable de résister à la rouille et aux lianes de marvii.

LE PONTIFE HUMPOLODIUM

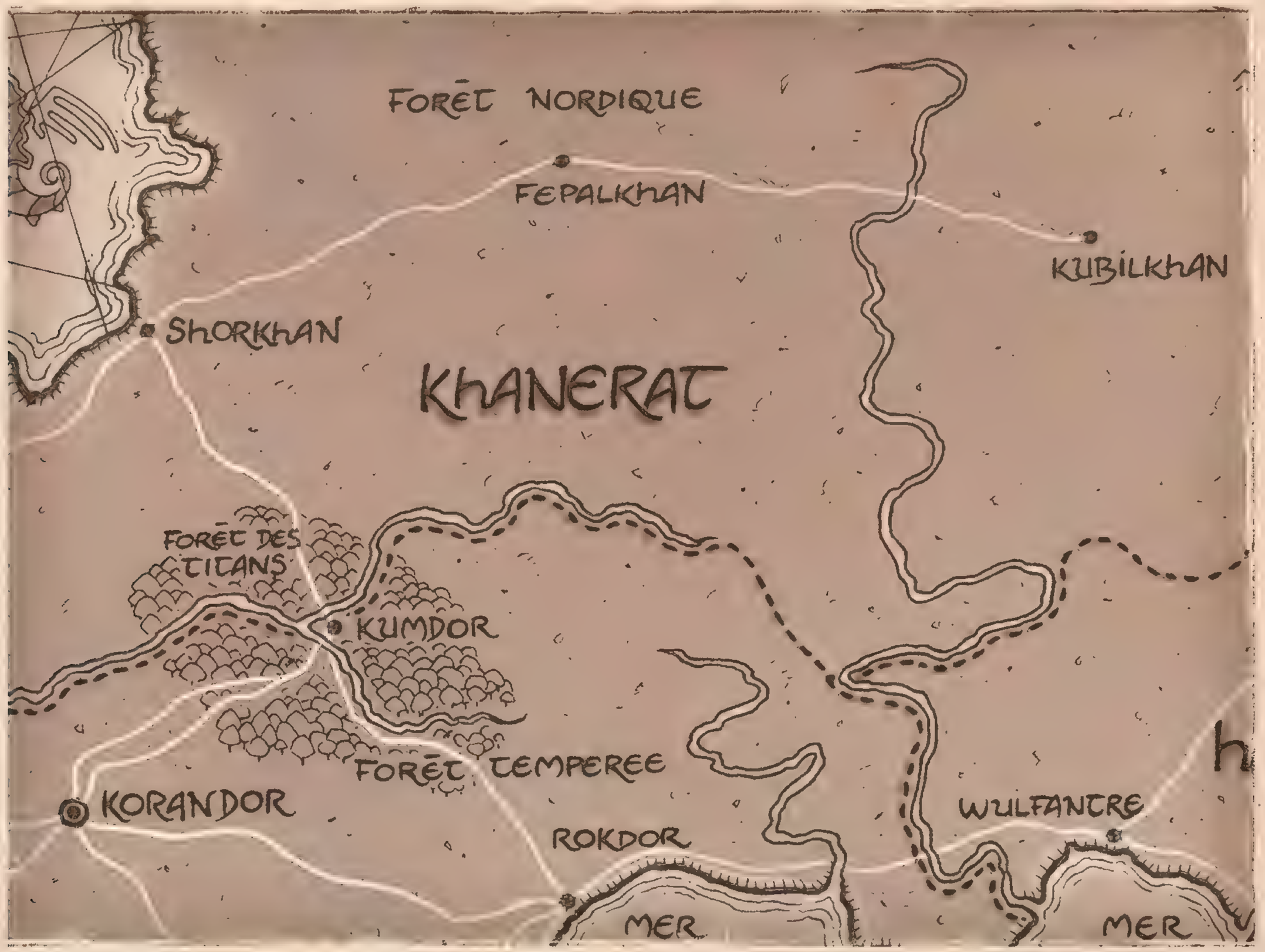
D'origine dondruke, il est parvenu jusqu'aux plus hautes fonctions de l'Eglise sans jamais proférer le moindre mensonge, ni trahir qui que ce soit, puisque comme tous ceux de sa race, il en serait incapable. Fier et ne répugnant pas à utiliser l'épée lui-même, il incarna longtemps l'image du pontife-combattant. Il mourut dans d'atroces fièvres, sans doute victime d'un empoisonnement. Il fut remplacé par le jeune et ambitieux Xarchias, qui parvint pour sa part à se maintenir plusieurs siècles.

Les cinq Royaumes

L'origine des Cinq Royaumes, du Khanerat, de l'Ordan, d'Hantra, de Nispeth et d'Yrkhone remonte à la nuit des temps. Parfois en guerre entre eux par le passé, ils sont depuis l'Ère des Titans en paix. Ils sont dirigés par des souverains indépendants, mais, jusqu'à la Nouvelle Ère, étaient soumis à l'autorité de la Lumière.

Chacun avait sa culture, son histoire, mais le clergé et les chevaliers étaient partout. Les souverains de chaque royaume étaient en réalité des fantoches aux ordres du Havre, et nulle décision d'importance réelle n'était prise dans les capitales.

Le Khanerat



CAPITALE : *Dualkhan, sur la mer des Glaces.*
PRINCIPALES VILLES : *Onyskhan, Shorkhan, Kubilkhan. Fepalkhan.*

Une partie du royaume est tempérée près des côtes, le reste est en forêt nordique. Les Khans sont de fiers guerriers et bon forestiers, buveurs et sachant manier la hache, mais assez fantasques et de caractère emporté. Ce sont avant tout des chasseurs. Les femmes défrichent avec patience de petits lopins de terre qu'elles cultivent. Comme tout peuple de chasseurs, leur alimentation est principalement composée de viande fraîche, séchée ou fumée.

Les Khans ont dompté des créatures ailées, les waphans, sorte de grosses chauves-souris, grâce auxquelles ils se déplacent. Les waphans craignent le chaud et ne s'aventurent guère au sud d'Ordan ou d'Hantra.

UN KHAN ET SON WAPHAN, *dans les contreforts sans cesse enneigés de la Dorsale, à l'est de Kubilkhan. On notera que le waphan porte son blanc pelage d'hiver. Lorsque les températures deviennent plus clémentes, les formidables montures perdent ces longs poils clairs, ne conservant plus que les bruns, plus courts, qui demeurent par-dessous. Les femmes des clans du Khanerat tissent de magnifiques couvertures avec ces longs poils récupérés au printemps.*

La population de la côte est très différente de celle de l'intérieur des terres. Un commerce florissant se fait via les ports de la mer des Glaces. Les eaux froides sont riches et poissonneuses, et toute une industrie s'est créée autour de la chasse aux darses, gigantesques mammifères marins d'où l'on extrait viande et huile.

Les Khans avaient jadis des dieux païens, et on dit qu'il subsiste encore secrètement quelques adeptes du culte de Wothor, dieu sauvage des rivières. Ils se réunissent de nuit au bord des cours d'eau pour des bains rituels. On y égorge quelques animaux dans la rivière, et hommes et femmes, nus et immergés jusqu'à la taille, boivent l'eau et le sang mêlés.

Rapport de taille : 2 pieds

LES DARSES

Ces géants peuplent les froides mers du nord. Ils sont chassés par toute une flottille de navires khans basés à Dualkhan.

Habitat typique du Khanerat, avec les toits pentus destinés à évacuer les trop fortes chutes de neige.

Les Khorflins

UNE CULTURE RESTÉE PRESQUE INTACTE, LOIN DE L'INFLUENCE DE LA LUMIÈRE

Chasseurs khorflins pistant des proies humaines sur les contreforts de la Dorsale, non loin de Kubilkhan.

C'est dans les régions les plus nordiques et les plus montagneuses du Khanerat que vivent les derniers clans de Khorflins. Etablis en des lieux malaisés d'accès et où les conditions de vie sont difficiles pour la plupart des autres espèces, ces formidables chasseurs n'ont que très peu été touchés par la Lumière. C'est donc, parmi les cultures des Cinq Royaumes, l'une des plus authentiques, des moins perverties par l'influence du Havre.

Car les rituels des Khorflins, s'ils peuvent sembler cruels à des observateurs extérieurs, reposent sur des siècles d'une tradition scrupuleusement respectée. Les Khorflins sont avant tout des carnivores et leurs croyances les poussent à consommer la viande d'êtres les plus intelligents possibles. Ils sont persuadés d'acquérir en absorbant sa chair la clairvoyance intellectuelle de leur proie. Ils sont donc de terribles prédateurs de tout être civilisé, les humains en particulier. Un trappeur ou un chercheur de métaux précieux perdus dans les montagnes seront rapidement trouvés et consommés. Lorsque aucun imprudent ne s'aventure dans leurs lointaines contrées, les Khorflins descendent parfois effectuer des raids sur des fermes isolées ou jusque dans des villages. Les élites, en particulier les prêtres, forment alors pour ces gourmets des cibles de choix.

La hutte traditionnelle du village khorflin. Ici, pas de prouesses architecturales mais une simple efficacité.

L'Ordan

CAPITALE : *Korandor.*
PRINCIPALES VILLES : *Saphor, Emdor, Almandor, Kumdor, Rokdor.*

La maison traditionnelle du centre de l'Ordan, avec sa cheminée centrale et son toit de chaume. On notera l'absence d'ouvertures directes à l'exception de la porte.

C'est en Ordan que se trouve le Havre, ancienne cité des Titans, ancienne mine de Pierres de Lumière, et longtemps cité de l'Eglise où siégeait le pontife. C'était alors la réelle capitale politique des Cinq Royaumes. Aujourd'hui, le Havre reste une capitale intellectuelle où se sont concentrées les plus grandes universités des Cinq Royaumes.

L'Ordan est campagnard et tempéré, la forêt classique et profonde. Les Ordanis sont de paisibles forestiers, qui n'aiment pas les ennuis. Ils sont par essence assez croyants et fidèles à la Lumière. Ils sont d'une nature ordonnée, traditionaliste, un peu rigide, toujours pratique et matérialiste.

Leurs villages sont souvent implantés directement entre les arbres, les maisons étant fabriquées en reliant les troncs entre eux. A l'exception de la place du village, toutes les parcelles défrichées servent à la culture de racines nutritives, les ogames, qui constituent la base de la nourriture. On trouve également en Ordan de nombreux vergers d'arbres fruitiers.

Machette de paysan ordani.

C'est dans l'est de l'Ordan que l'on croise ces champignons géants. Ils ne sont hélas pas comestibles, mais libèrent un suc caoutchouteux qui est mis à sécher afin d'obtenir un matériau souple et élastique.

Les pierres levées des Autres

UNE TRADITION QUI DURE DEPUIS DES MILLÉNAIRES

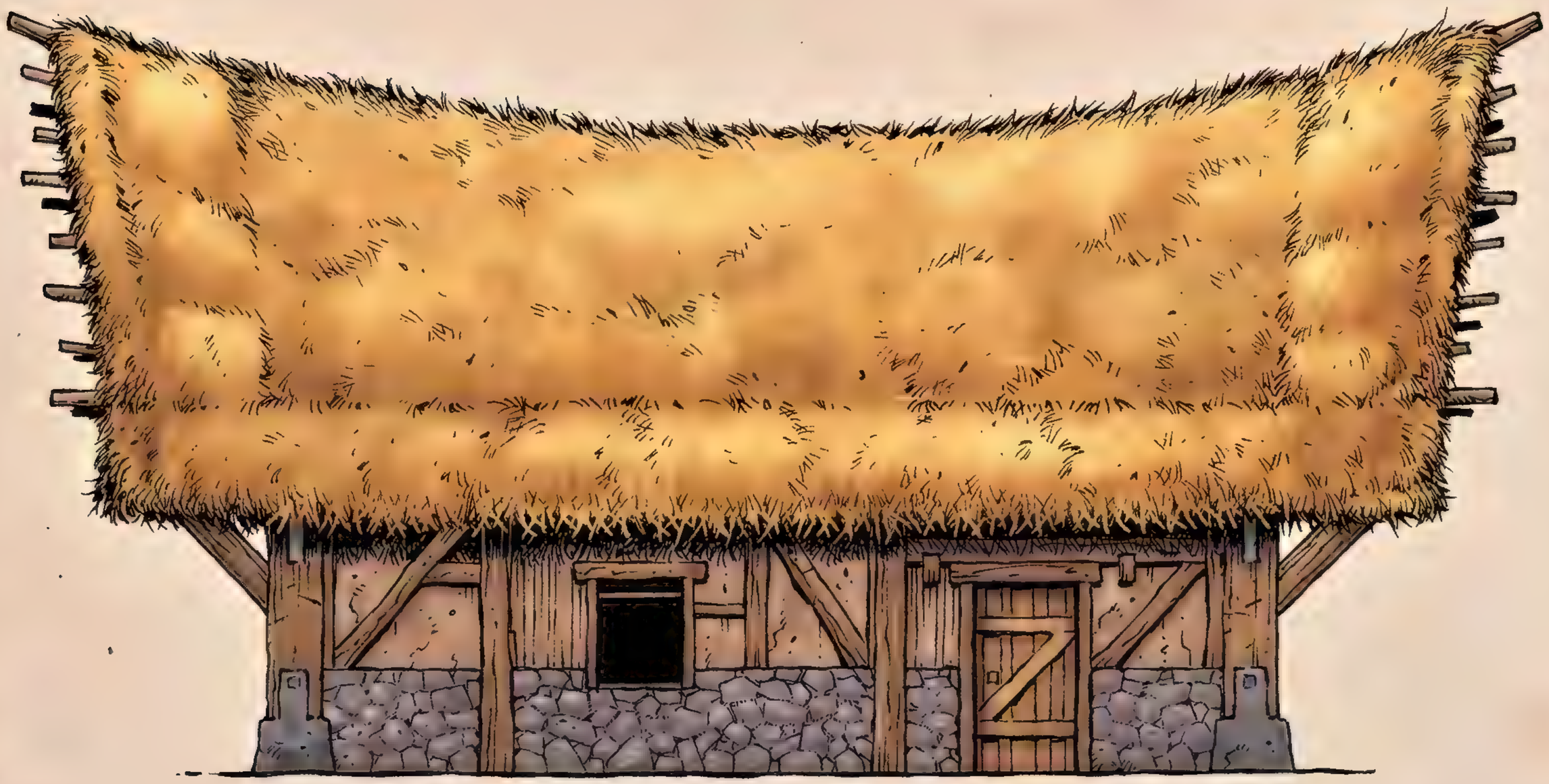
Il n'est pas rare de trouver dans les forêts de l'Ordan et d'une partie de l'Hantra, ces pierres dressées parsemant les clairières. Il ne s'agit pas d'affleurements naturels mais bien d'artefacts, par ailleurs gravés de mystérieuses runes. Nul ne sait plus de nos jours interpréter ces symboles, mais on se souvient que de tout temps, ils ont été régulièrement rehaussés de couleurs vives. Bien que leur sens ait été oublié, la superstition est restée forte à travers les siècles : ne pas entretenir les pierres aurait porté malheur à la communauté. Il a fallu que la Lumière interdise et réprime cette tradition dans la violence pour que l'habitude se perde.

On attribue l'origine de ces pierres à une race aujourd'hui disparue, commodément baptisée « Les Autres ». Ils auraient été parmi les premiers habitants d'Opale, avant même que les humains ne s'y répandent. Malgré de nombreuses recherches, il m'a été impossible de trouver des informations sérieuses à leur sujet.

Depuis la chute de la Lumière, il est fréquent que des villageois entretiennent de nouveau les peintures des motifs mystérieux.

Le Nispeth

CAPITALE : *Sphemet, sur les bords de la mer Shaklide.*
PRINCIPALES VILLES : *Jaspeth, Ogeth, Amreth, Graneth.*



C'est à son toit incurvé et à sa base en pierres que se reconnaît la maison nispanthe classique.

Nous sommes là dans la forêt du sud : pins parasols et chênes verts, broussailles. Les Nispanthes de l'intérieur ont des villages qui se déplacent au fur et à mesure de leurs cultures sur brûlis. Les Nispanthes des côtes ont une forte vocation maritime sur les mers intérieures, ce sont de bons marins. Les Nispanthes adoraient jadis un dieu du feu, Sleilo, et il est longtemps resté présent dans leur culture populaire, malgré les efforts du clergé de la Lumière. Ils sont aussi de mœurs assez légères, ce qui choquait une partie des ecclésiastiques. Ce sont des gens sympathiques, imaginatifs, vifs et inventifs.

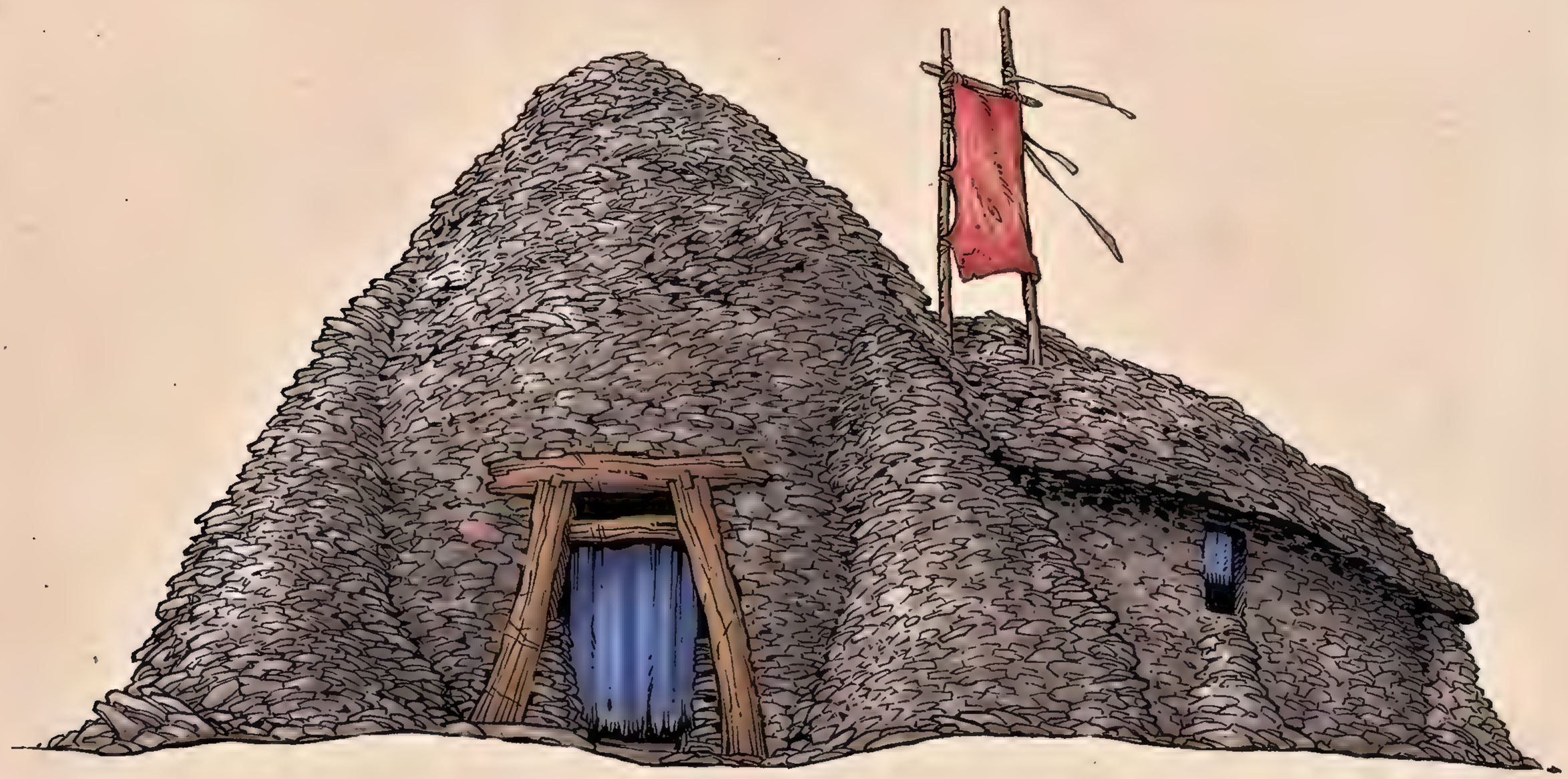
Ils ont une réputation de voleurs, d'escrocs, d'embrouilleurs, et de raconteurs d'histoires. La plupart des bardes et des ménestrels sont d'origine nispanthe. Pour tout vous avouer, du sang nispanthe coule en abondance dans les veines de votre modeste serviteur.

OUM'GOL'FNR

C'est à l'ouest du Nispeth, dans la région de Jaspeth, que l'on trouve les oum'gol'fnr, encore appelés arbres-bulles. Cet étrange végétal a pour particularité d'être creux sur une bonne partie de sa hauteur. Depuis longtemps, les indigènes de la forêt sèche ont pour habitude d'y élire domicile, aménageant l'intérieur à l'aide de simples planchers et d'échelles.

L'Yrkhone

CAPITALE : *Kho Cytras, port sur le Grand Océan*
PRINCIPALES VILLES : *Kho Tyrmal, Kho Feryl, Kho Ygrell, Kho Axyn, Kho Ankhuk*



La borie d'Yrkhone, ou hutte de pierres sèches érigée par les bergers de la région de Kho Tyrmal.

Au nord, on y trouve le même type de végétation qu'à Nispeth. Au centre, la forêt sèche est principalement composée de broussailles et d'épineux. Tout au sud, on commence à y trouver de petites jungles tropicales. Tout comme les Nispanthes, les Yrkhonis ont une vocation maritime. Ils sont présents sur deux des mers intérieures, sur le Grand Océan et l'Océan Austral.

C'est un peuple un peu étrange et mystérieux, assez renfermé, aux tendances mystiques. On les dit fourbes, sournois, hypocrites. Dans les forêts du sud, on pratique encore beaucoup la sorcellerie. Par ailleurs, les Yrkhonis sont passés maîtres dans l'art des poisons. Nombre d'entre eux se promènent avec des petites fioles de poisons et contrepoisons.

Les fruits du myrcelle et du baroubier donnent des farines qui sont la base de l'alimentation yrkhonienne.

Rapport de taille :

LES SEMOANS

Les Semoans habitent un coin de forêt maudit où personne ne veut plus aller, dans les jungles de la côte sud d'Yrkhone. Pourtant ils sont inoffensifs. Coupé du reste du monde, c'est un peuple lent, dolent, hors du temps. Leur civilisation, très primitive, n'a pas évolué depuis des millénaires. Leur durée de vie est sans doute de plusieurs siècles, et je ne peux m'empêcher de me demander parfois, s'ils ne sont pas au courant d'antiques secrets...

L'Hantra

CAPITALE :
Awgantre, au pied des contreforts de la Dorsale.
PRINCIPALES VILLES :
Wulfantre, Zurmantre, Albantre, Eskarbantre.

La forêt y est tempérée au sud, et nordique sur les hauteurs. C'est un royaume assez montagnard, sis au pied de la Dorsale. Hantra se situe sur un haut plateau qui domine la Marche, immense falaise qui plonge sur les forêts tropicales de l'Empire mardoze.

Les Hantres sont de bons forestiers montagnards, mais pas très malins. Ils sont lourds et il faut leur répéter plusieurs fois les choses. Ils sont extrêmement économes, excessivement même, de l'avis des commerçants d'Oryampe. Ils défrichent des petits champs dans les clairières et vivent simplement. De nombreux villages sont installés dans les branches des arbres.

Une grande partie des Hantres sont des bûcherons. L'exportation des bois durs à destination de l'Yrkhone et du Nispeth est une des principales ressources du royaume.

LES KLARYLS : *Race très mystique, les klaryls vivent au plus profond des grandes forêts, à la limite des frontières du Khanerat, de l'Hantra et de l'Ordan. Massifs, puissants, ils vivent dans des grottes ou des terriers et craignent la lumière. Ils ne sont guère dangereux, sauf si l'on perturbe une de leurs cérémonies.*

Quelques mycosités aux intéressantes propriétés culinaires

Dans notre monde de forêts, les champignons sont nombreux. Ils constituent une source d'alimentation tout à fait convenable pour de nombreuses espèces. En voici quelques-uns que vous pouvez déguster sans danger.

LE FLEUR-BEURRE
très goûteux

LES PETS DE DONDRUKE
s'accorde très bien aux poissons

LA SALADE DES BOIS
choisir les plus petites pousses

LE GORMILARD
à ne consommer que cuit

L'OLIS
très favorable au transit intestinal

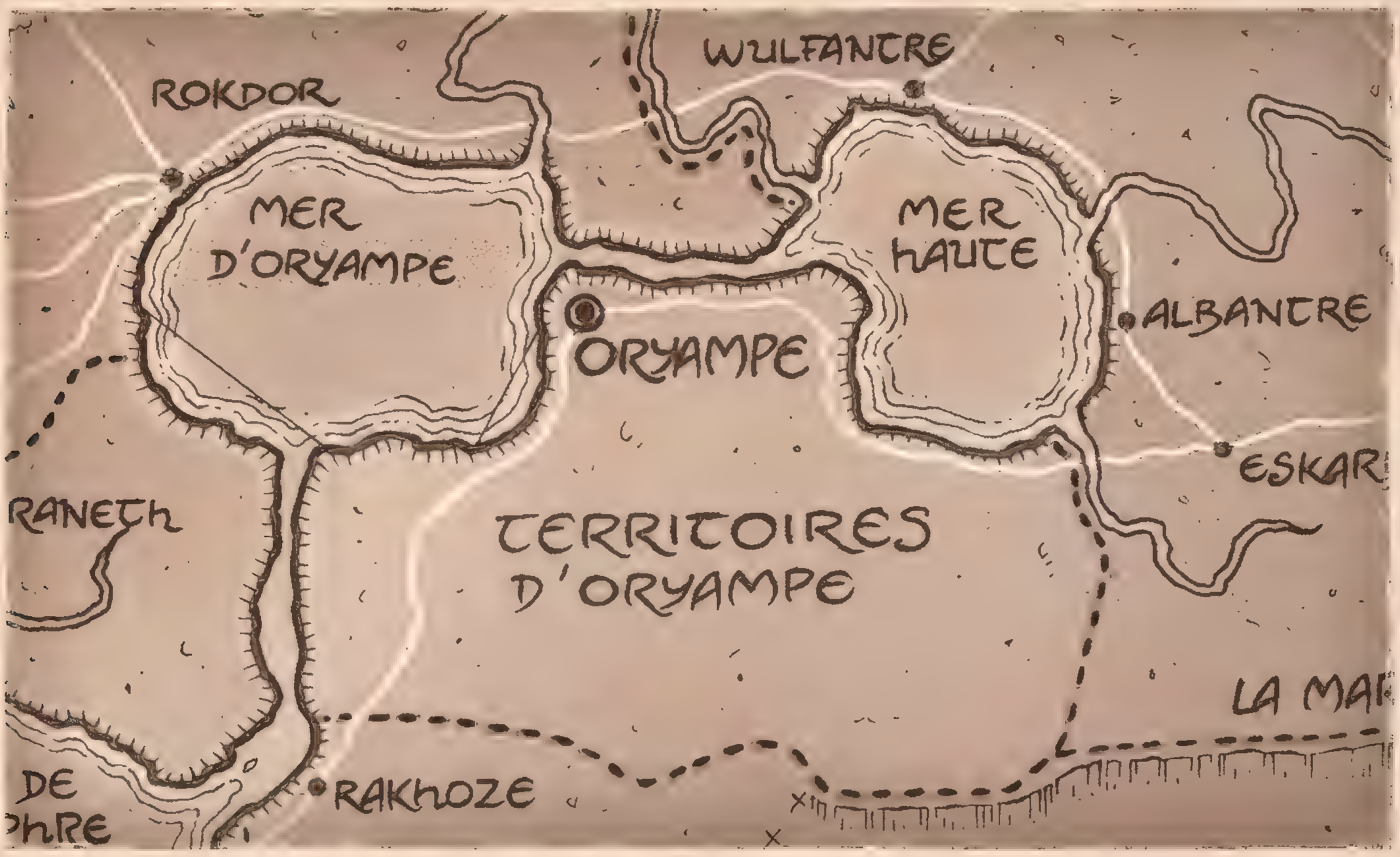
LE RUAN CHEVELU
à manger dans les minutes suivant sa cueillette

LE TUE-MORT
On dit souvent qu'il ne faut pas se fier aux apparences. Eh bien si, parfois il vaut mieux. Ce champignon, par exemple, a un aspect tout à fait sinistre. Il est également porteur d'une toxine qui paralyse n'importe quel être vivant en quelques minutes, bloquant poumons, cœur, et provoquant une mort atroce.

LE PRUGNOR
Le prugnor est un délicieux champignon des forêts tempérées, au goût à la fois sucré et poivré. On peut s'en régaler cru ou en ragoût, relevé d'herbes et d'épices.

Ce que l'on sait du reste d'Opale

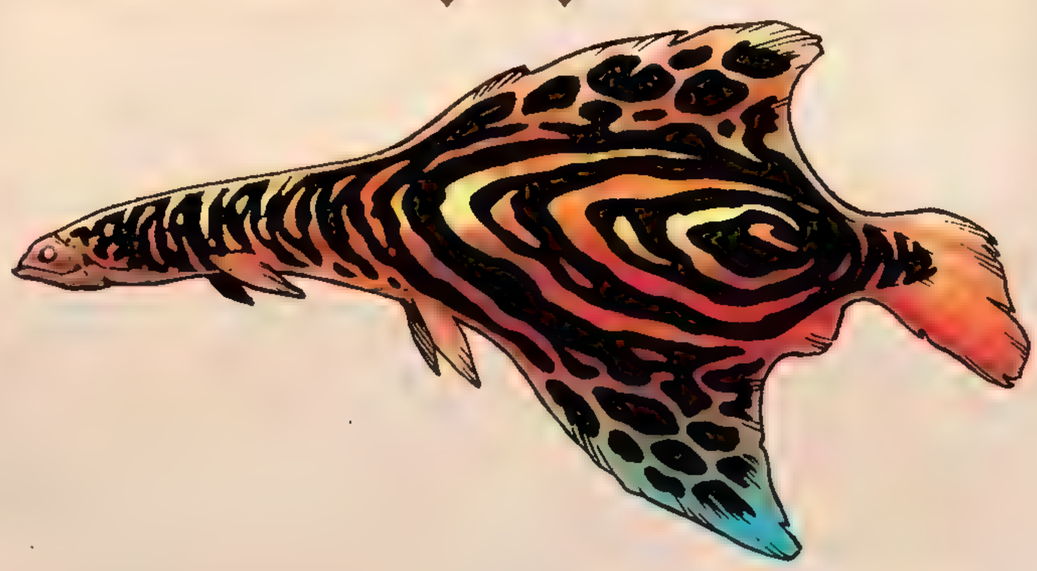
Les territoires d'Oryampe



C'est à l'entrée du détroit qui sépare la mer d'Oryampe de la mer Haute que se dresse la fière cité d'Oryampe. D'après toutes les recherches historiques qui ont pu être effectuées, c'est sans aucun doute le plus ancien établissement urbain civilisé des Cinq Royaumes.

Oryampe est une ville fabuleuse aux innombrables marchés fonctionnant jour et nuit. C'est le carrefour de toutes les marchandises de valeur qui peuvent se produire dans les Cinq Royaumes. Tout s'achète, se vend, s'échange, y compris les plaisirs et les vies. C'est également, on s'en doute, un refuge idéal pour la pègre et tous les individus recherchés dans les Cinq Royaumes

Autre particularité d'Oryampe : c'est l'une des seules cités qui n'a pas été fondée par des humains mais par les Lompres, une race de commerçants habiles, de financiers prudents et de diplomates avérés. Leur sens des affaires n'est égalé que par leur sens de l'humour, assez particulier.



LE MARMORAT

Poisson rare qui ne se trouve que dans les rivières d'Oryampe. Sa peau tannée donne un cuir miroitant particulièrement apprécié pour confectionner des petits articles féminins.

Ils ont toujours gardé leur indépendance et restèrent, même du temps des pontifes, les maîtres de leur ville. Notons d'ailleurs que l'on trouve également des Lompres dans la plupart des grandes agglomérations des Cinq Royaumes, ainsi que dans l'Empire mardoze. Oryampe est donc un endroit très cosmopolite, qui abrite de nombreuses espèces intelligentes.

L'Eglise tolérait ce territoire qui n'était pas soumis à son autorité directe, mais générait un énorme commerce et versait des taxes à la Lumière. Et comme nous l'avons vu plus haut, les Lompres bénéficiaient de la protection des plus hauts dignitaires de l'Eglise, nombre d'entre eux possédant des comptes dans les institutions financières de la vieille cité libre. En théorie, les soldats de l'Eglise n'intervenaient pas en Oryampe. En pratique, des Inquisiteurs en civil furent souvent envoyés pour éliminer des hérétiques fuyards ou tout autre opposant au pontife.

En dehors de la cité elle-même, le reste des Territoires est constitué d'un ensemble de forêts où les bambous de toutes tailles règnent en maîtres. Lorsque l'on descend vers le sud, ils cèdent petit à petit la place à une jungle plus profonde.

LOMPRE

Ici un collecteur de taxes sur le marché d'Oryampe.

La Maison Starque

UNE RÉUSSITE ARCHITECTURALE UNIQUE

Située au cœur des Territoires d'Oryampe, la Maison Starque est un lieu célèbre dans l'ensemble du monde civilisé. Certes, elle n'attire pas autant l'attention qu'un titanesque palais, mais la pureté de ses lignes et l'élégance de ses formes en font une œuvre architecturale unique. Tous les détails de la maison ont été pensés pour apporter sérénité et bonheur à ses occupants. Chaque ouverture, chaque fenêtre, permet un point de vue sur un élément différent de la clairière et du lac que l'on aperçoit en contrebas.

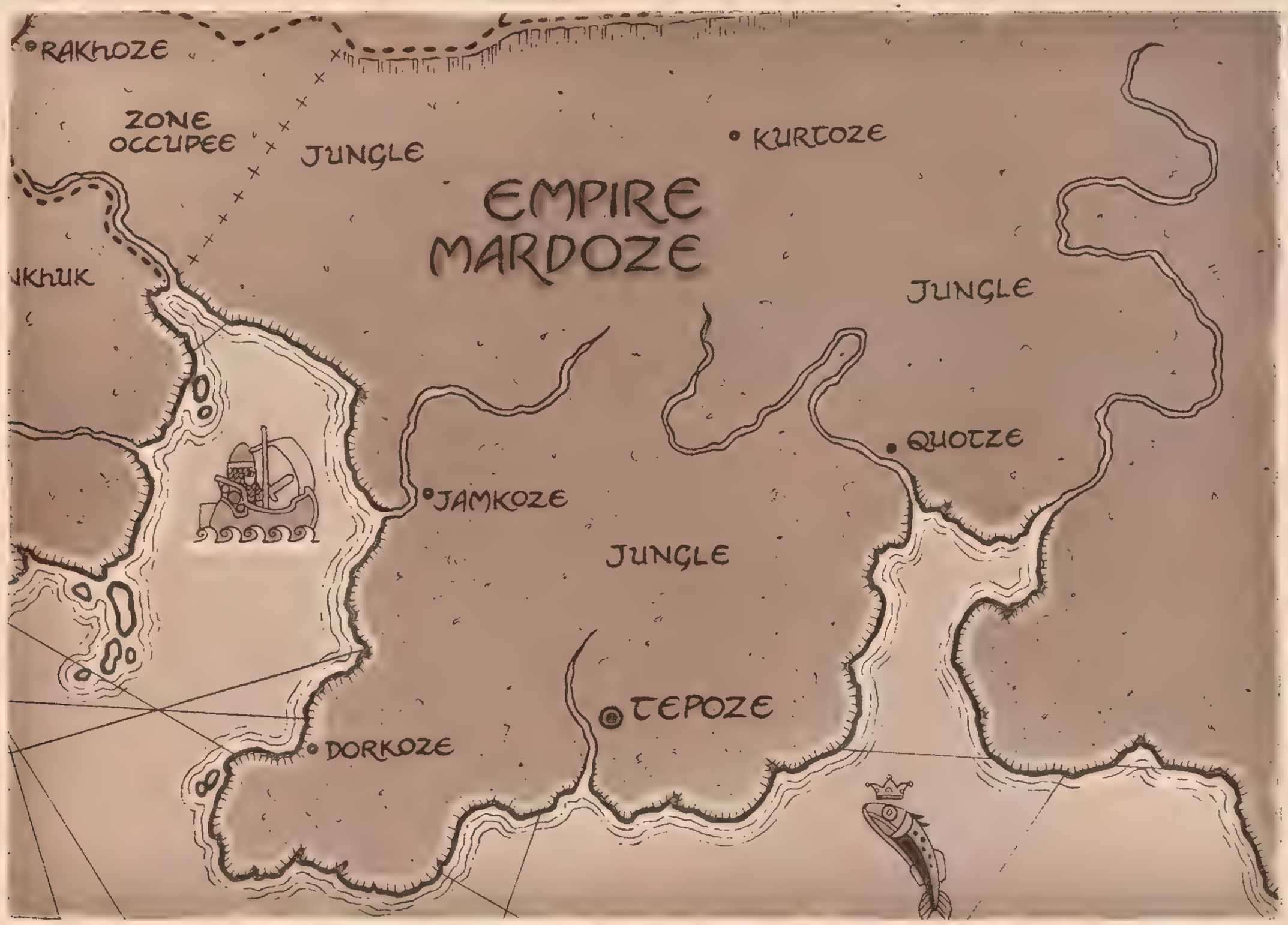
Le choix des bois, des cuirs et des matières a nécessité plus de sept années, et des arbres rares ont été abattus aux confins des Cinq Royaumes pour ne parfois en faire que quelques lames de marqueterie. Sous son aspect simple et rustique, c'est un bijou singulier qui appartient depuis trois générations déjà à la famille Dermudol, les célèbres négociants en peaux et cuirs d'Oryampe. La maison est un lieu de calme et de méditation où se retirent les membres de la famille en quête de quiétude régénératrice.

Aux abords de la jungle, célèbres maisons hélicoïdales d'Oryampe. Conception du sage ermite Starque, la Maison Starque est encore de nos jours visitée par les plus éminents architectes des Cinq Royaumes.

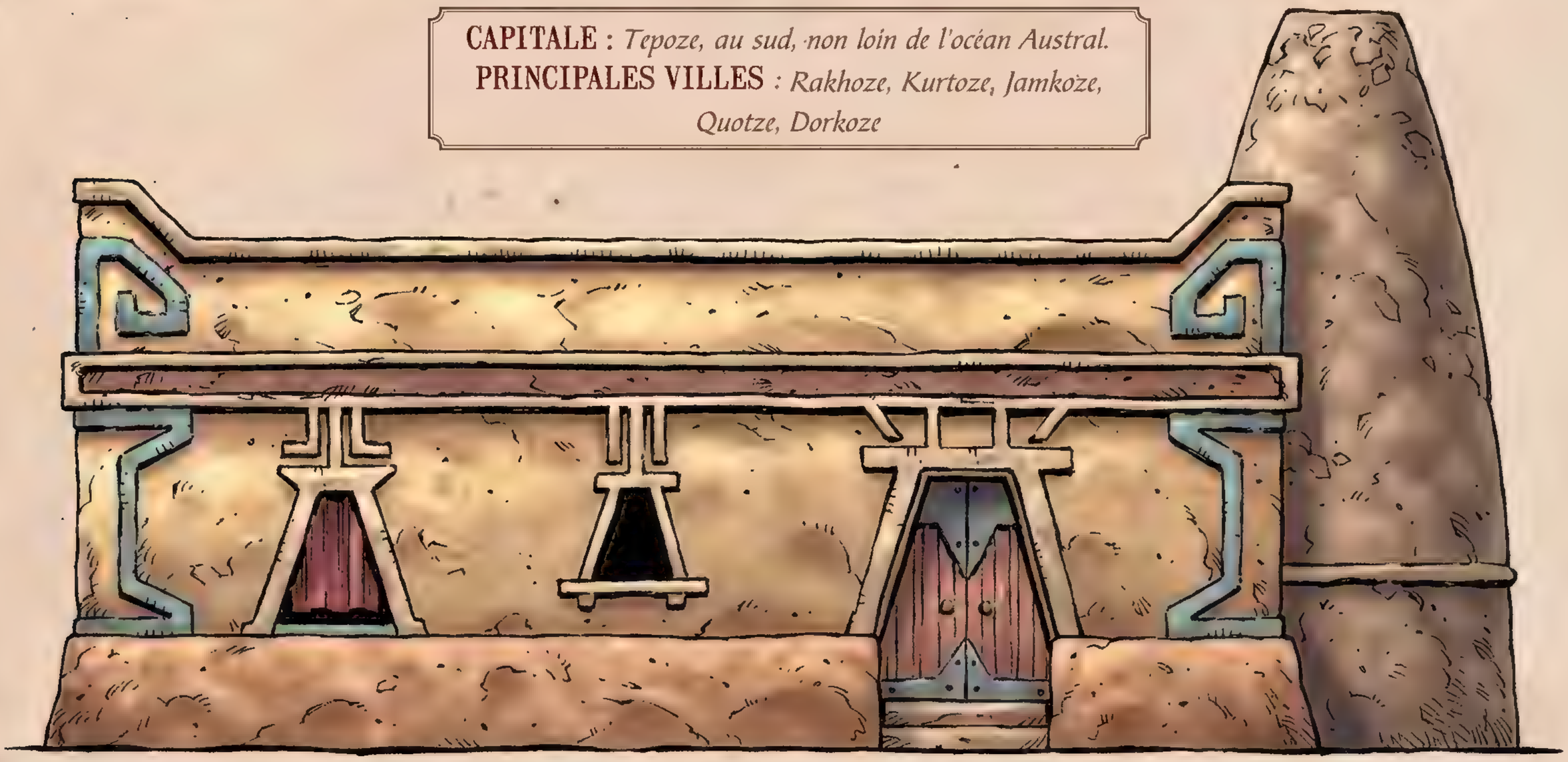
LE CORNU

Denrée rare et très recherchée. Ce champignon, récolté au pied des bambous, est placé à mariner dans une décoction alcoolisée, afin d'y libérer tous ses sucs hallucinogènes. La boisson obtenue, le rêve-corne, est d'un effet très puissant. Les flacons de rêve-corne s'exportent dans les Cinq Royaumes.

L'Empire mardoze



CAPITALE : *Tepoze, au sud, non loin de l'océan Austral.*
PRINCIPALES VILLES : *Rakhoze, Kurtoze, Jamkoze, Quotze, Dorkoze*



Architecture tout à fait représentative des bâtiments populaires bas aux petites fenêtres que l'on trouve dans les villes portuaires mardozes.

L'Empire mardoze est plus ancien encore que les Cinq Royaumes. Cependant, il n'a guère évolué depuis des millénaires. La stabilité de ses institutions comme celle de sa civilisation repose sur leur grande souplesse. Les Mardozes s'intéressent peu aux progrès techniques et privilégient toujours la qualité de vie.

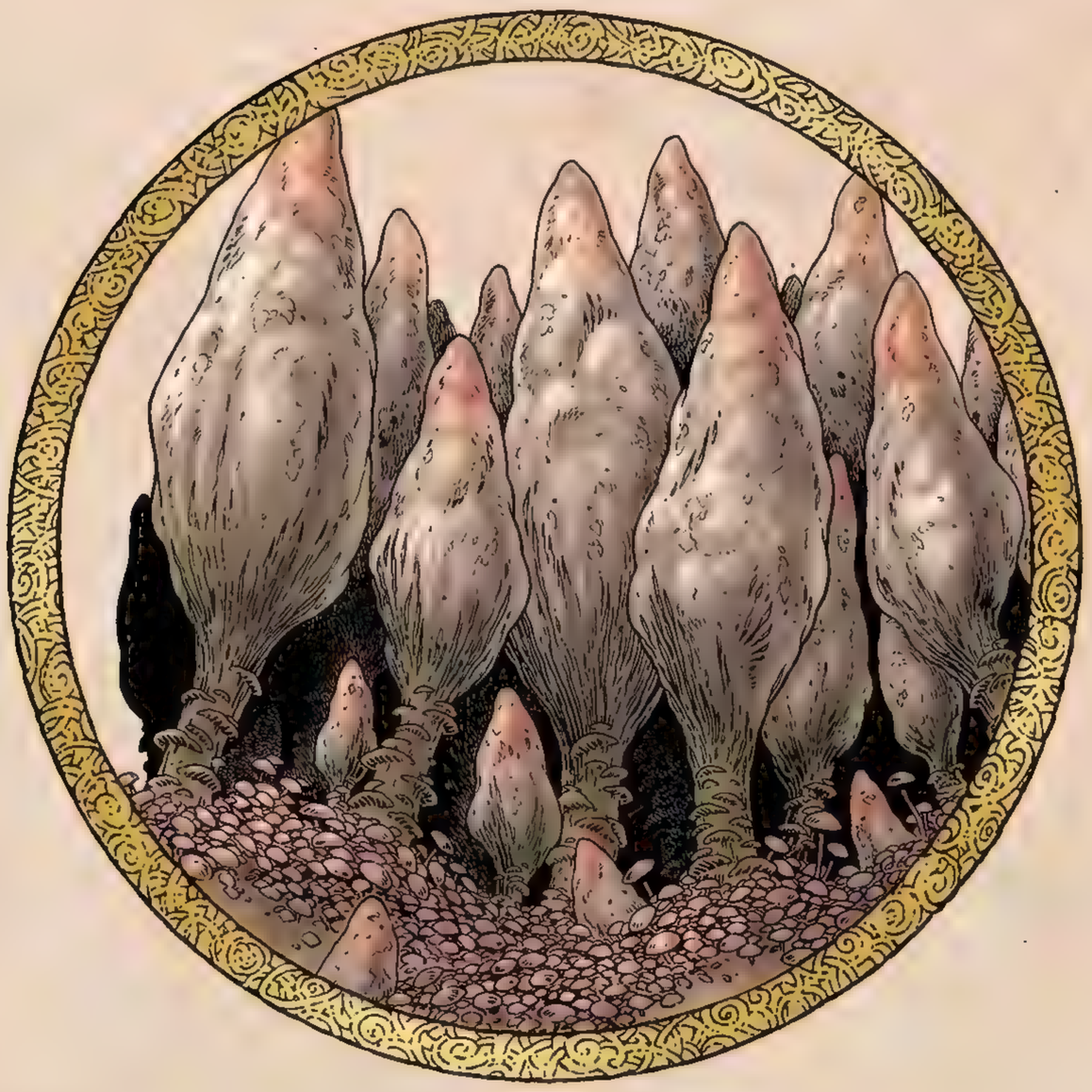
À peu près tout le territoire est couvert d'une épaisse et inextricable jungle tropicale. C'est la nature même et la densité de cette végétation qui sont les meilleures protections des Mardozes contre leurs voisins du nord. En effet, durant des siècles, la Lumière chercha à l'annexer en vain. Les Phalanges étaient embourbées dans une guerre sans nom où les soldats furent régulièrement massacrés.

La civilisation mardoze est principalement tournée vers l'océan Austral. Plus de sept Mardozes sur dix vivent dans les zones côtières. Quatre des cinq principales villes de l'Empire sont des ports, à plusieurs centaines de lieues de la frontière nord. Les Mardozes sont majoritairement des marins des mers chaudes, où ils pêchent de nombreuses créatures, poissons, crustacés et coquillages. Les Mardozes sont polythéistes. Ils ont un panthéon de dieux assez tolérants, et ont toujours été assez choqués par l'intransigeance des doctrines de la Lumière.

Contrairement aux usages répandus dans les Cinq Royaumes, la charge d'empereur n'est pas héréditaire. C'est un collège réunissant les plus grandes familles des villes côtières et de l'intérieur qui désigne parmi ses représentants celui qui sera amené, jusqu'à sa trente-septième année, à diriger le pays. Il représente alors le pouvoir exécutif. Il rejoint ensuite le Corps des Sages, formé de tous les anciens empereurs, qui décide des lois et des grandes orientations politiques de l'Empire. Ce pouvoir partagé et équilibré est sans doute pour beaucoup dans la longévité de la nation mardoze.

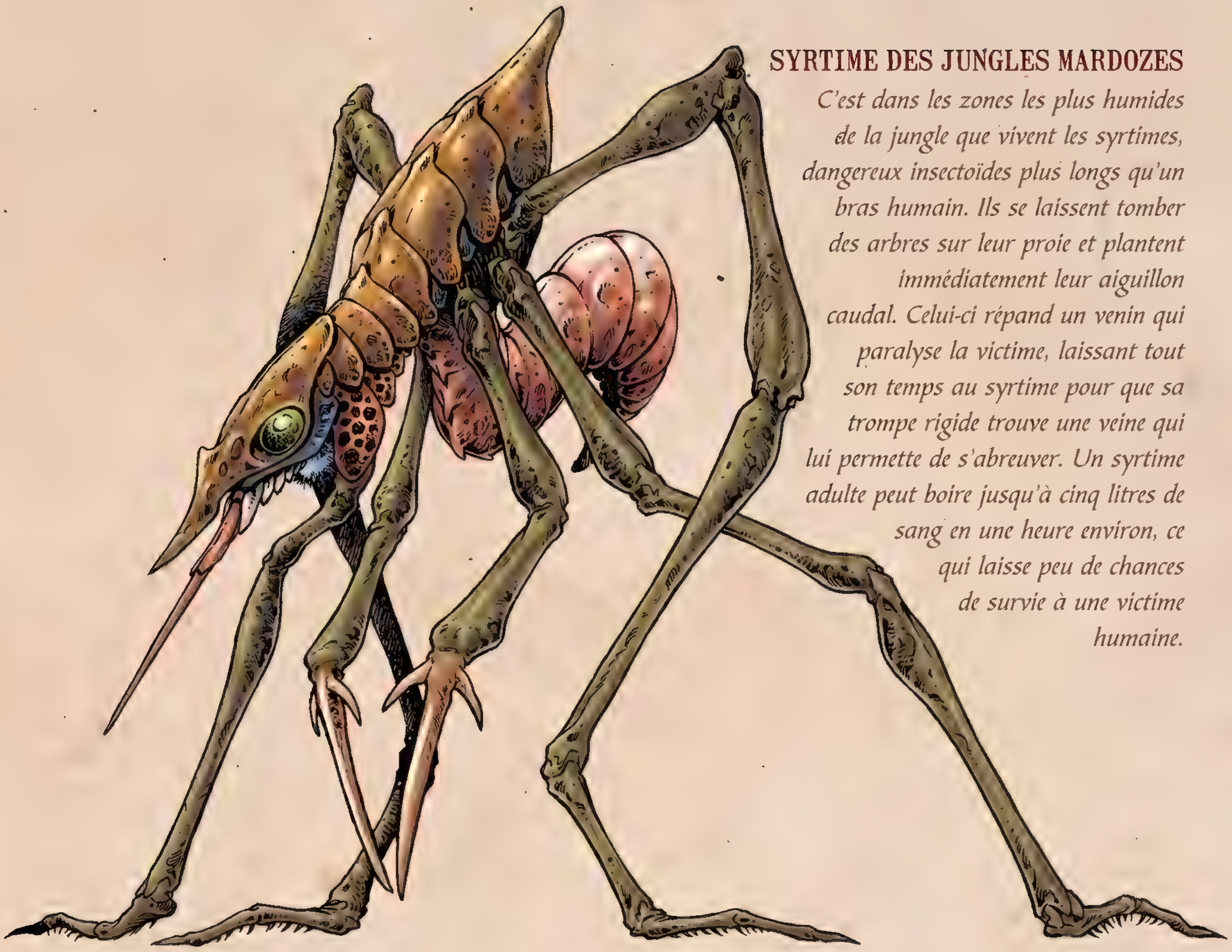
Une minorité de Mardozes vit dans la jungle où ils s'y sont parfaitement adaptés, coureurs des bois et forestiers efficaces. Ce sont eux qui étaient chargés de harceler les soldats de la Lumière et de protéger les villages proches de la frontière.

Au nord-ouest de l'Empire, un territoire de forêt sèche et de début de jungle, coincé entre Oryampe et Yrkhone, débouchant sur la mer de Symphre, fut occupé depuis les premières offensives de la lumière. Ainsi la ville de Rakhoze, administrée directement par les Phalanges, fut-elle de fait rattachée aux Cinq Royaumes. Aujourd'hui, l'Empire a retrouvé son intégrité et a accordé à Rakhoze un statut de cité libre où aucune taxe douanière ne s'applique.



C'est de ces champignons aux spores particulièrement légères, les nez-de-klot, que certains sorciers mardozes tirent des substances capables d'annihiler toute volonté chez un humain.

Pour progresser dans la jungle, il convient de posséder des haches et des machettes efficaces. Voici quelques exemples d'outils mardozes.



SYRTIME DES JUNGLES MARDOZES

C'est dans les zones les plus humides de la jungle que vivent les syrtimes, dangereux insectoïdes plus longs qu'un bras humain. Ils se laissent tomber des arbres sur leur proie et plantent immédiatement leur aiguillon caudal. Celui-ci répand un venin qui paralyse la victime, laissant tout son temps au syrtime pour que sa trompe rigide trouve une veine qui lui permette de s'abreuver. Un syrtime adulte peut boire jusqu'à cinq litres de sang en une heure environ, ce qui laisse peu de chances de survie à une victime humaine.

Rapport de taille :

La Dorsale

C'est sous ce nom générique qu'est connue la chaîne de très hautes montagnes qui délimite à l'est les territoires répertoriés. La Dorsale est réputée infranchissable. Jamais aucun récit de voyage ni témoignage fiable n'a fait état de voyageurs parvenus à passer de l'autre côté. Certains prétendent que la Dorsale se jette directement dans un océan inconnu, d'autres sont persuadés que d'immenses territoires inexplorés sont à conquérir au-delà. De nombreuses expéditions ont tenté de trouver les cols qui permettraient de vaincre la montagne. La plupart ont dû renoncer. Le froid, l'altitude toujours plus élevée, et à la fin le manque d'oxygène respirable, tout simplement, interdisent le passage. Il circule cependant des légendes sur des aventuriers jamais revenus, qui auraient trouvé un passage puis fait fortune dans les contrées merveilleuses situées après. Il est beaucoup plus probable que les téméraires soient morts gelés, ou dans l'estomac de l'un des nombreux prédateurs des neiges.

Mers et océans

Les quatre océans

C'est un peu artificiellement que les géographes parlent de trois, voire de quatre océans. En fait, il semblerait fort qu'il n'y en ait qu'un seul, mais qu'il soit différemment nommé suivant les côtes qu'il borde.

Plein ouest, face à l'Ordan et à l'Yrkhone, il porte tout simplement le nom de Grand Océan. Plus au nord, face au Khanerat, il est appelé mer des Glaces, pour des raisons que l'on imagine aisément. Banquise l'hiver, mer libre l'été, c'est un endroit riche et poissonneux. Il est sillonné par de nombreux navires, tant de pêche que de commerce, armés par les Hun'fremes. Plus au sud, là où l'océan s'ouvre sur le golfe d'Ordan, le commerce de cabotage bat son plein, principalement à destination des mers intérieures. On ne trouve sur cette partie que peu de nefs taillées pour la course au large, et la plupart des bateaux ne quittent guère la côte de vue.

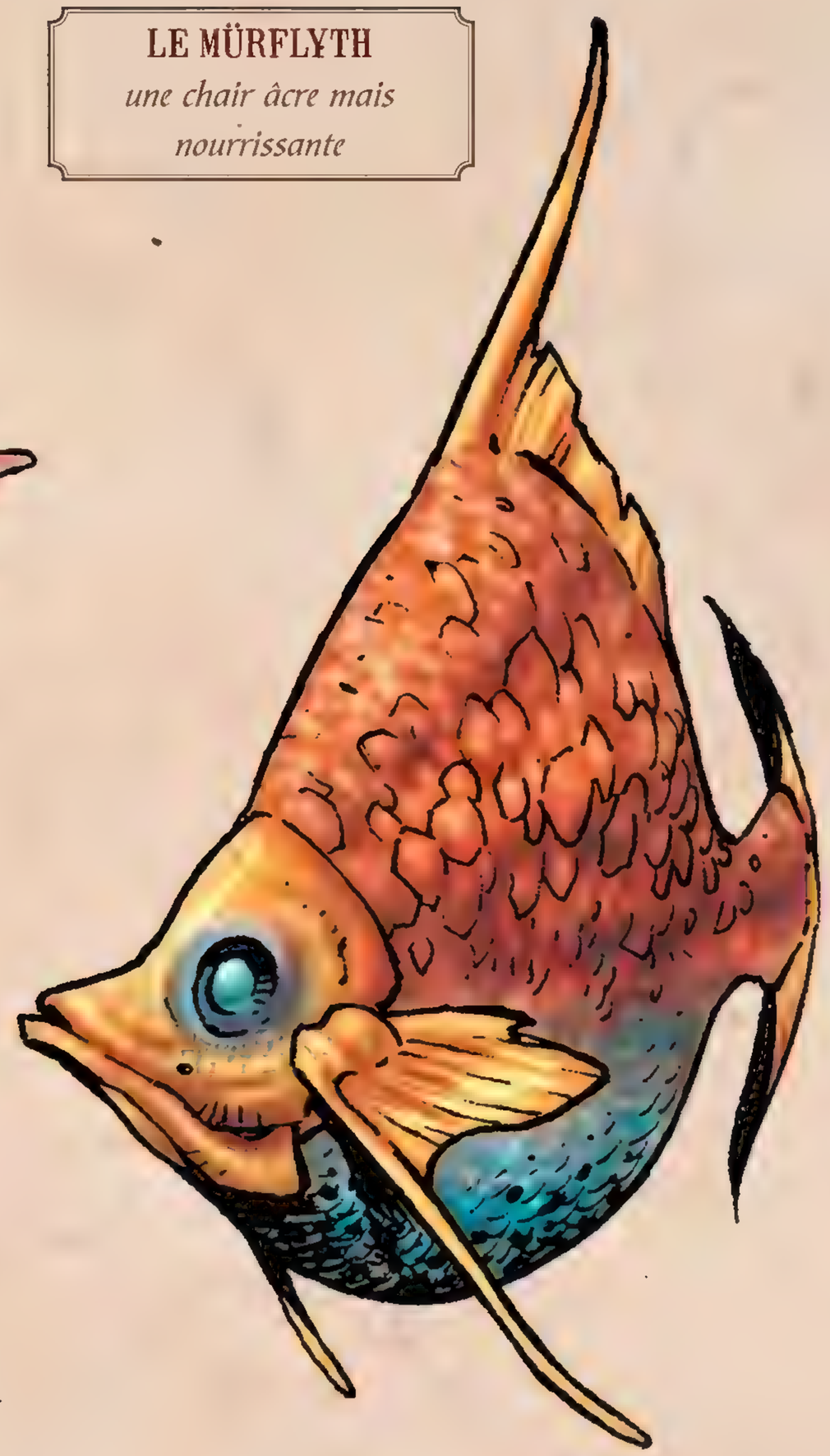
Les Mardozes possèdent, eux, des navires qui parcourent l'océan Austral sans craindre la haute mer. Il se dit qu'ils commerceraient avec de mystérieux territoires situés plus au sud, mais la civilisation mardoze est tellement éloignée de la nôtre et tellement secrète qu'il est difficile d'en savoir plus.

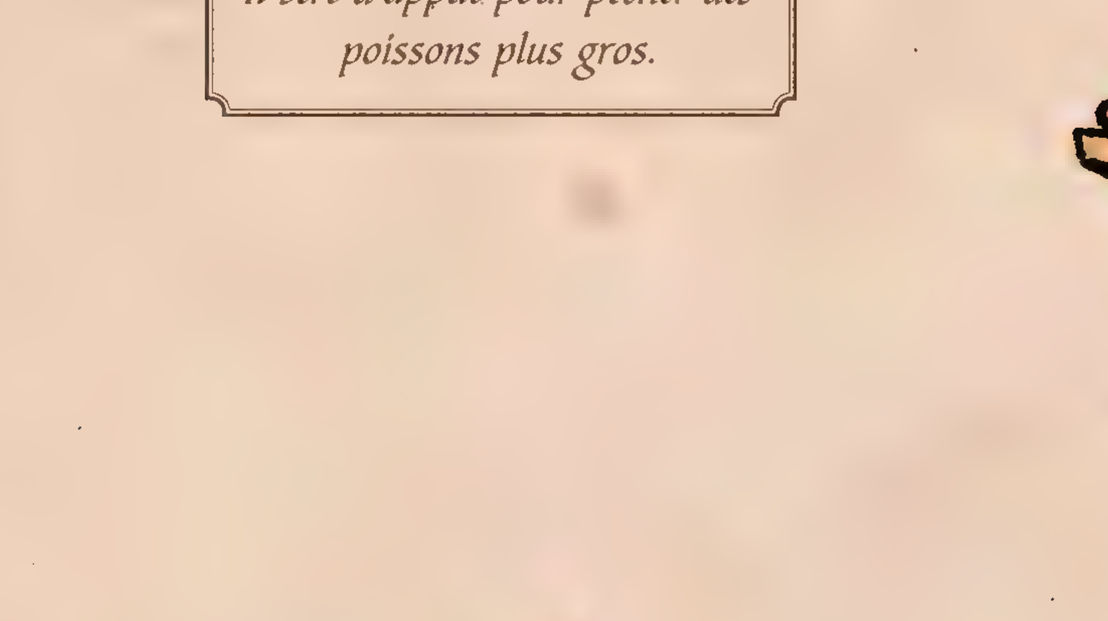
LE BOOLIZOR

Une espèce très recherchée pour décorer les aquariums

LE MÜRFLYTH

une chair âcre mais nourrissante

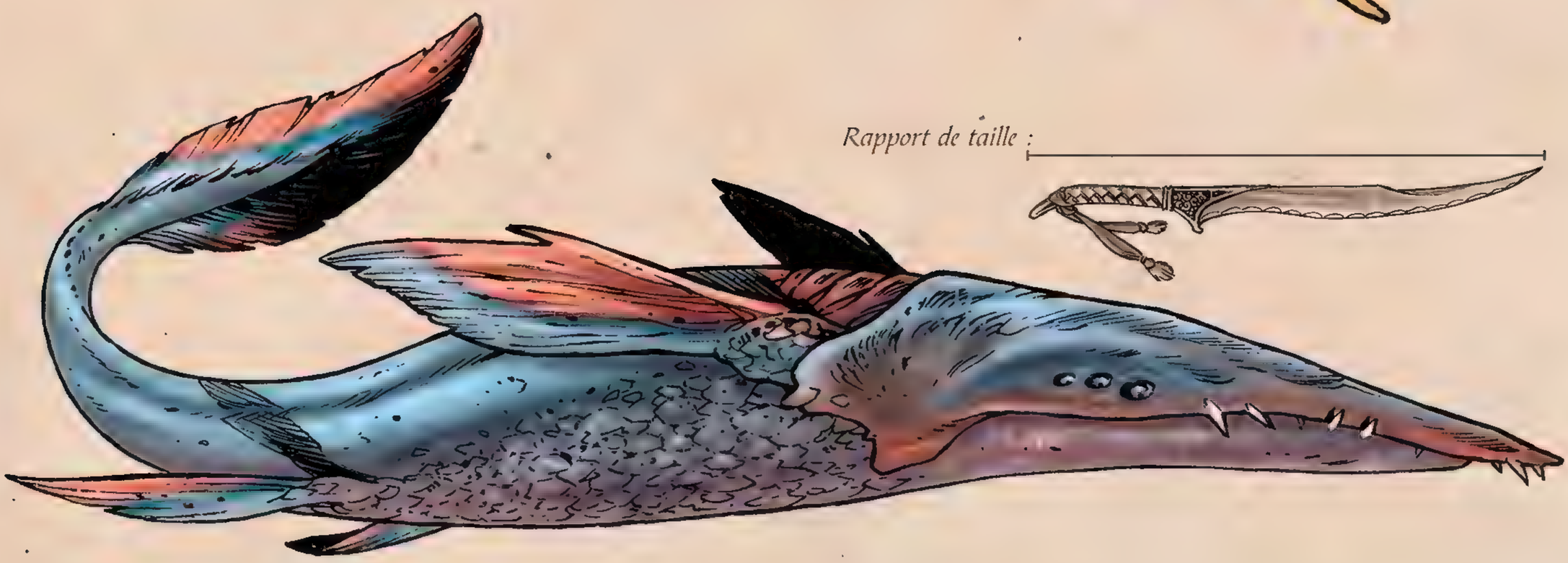




LE CRANELET

Il sert d'appât pour pêcher des poissons plus gros.

Rapport de taille :



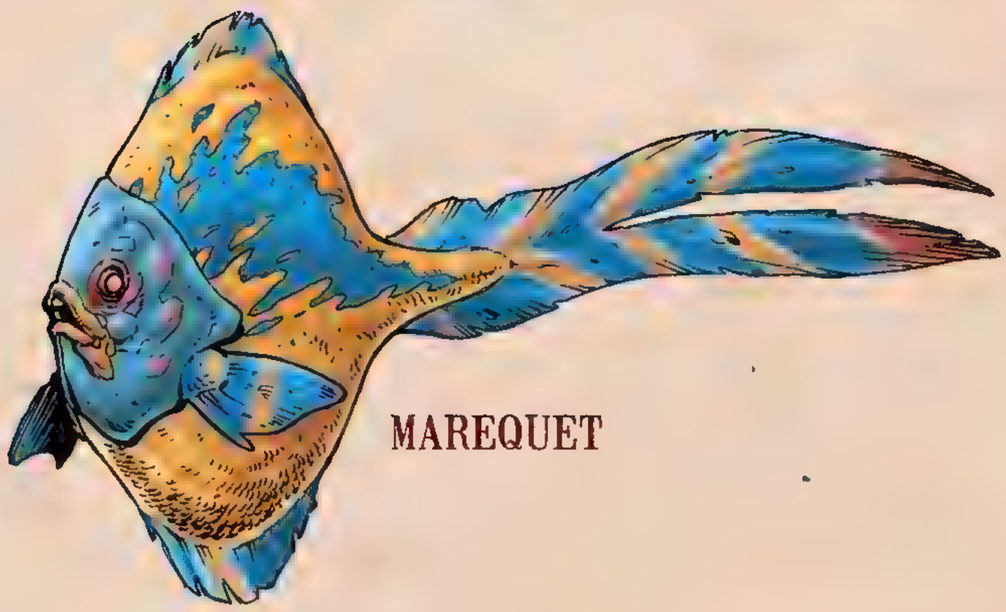
L'HOZERPE

Poisson de haute mer que l'on pêche loin du littoral, sur le Grand Océan. Il se déplace en bancs de plusieurs centaines d'individus et se pêche avec des lignes particulièrement solides, puisque certains spécimens peuvent atteindre deux, voire trois fois la taille d'un homme. On tire de la glande située juste sous le foie de l'hozerpe un colorant carmin très puissant dont on fait de l'encre. Sa chair, rouge et ferme, convient parfaitement aux grillades.

LA MER SHAKLIDE

Première des mers intérieures, c'est la plus proche du Grand Océan, dont elle est comme séparée par un long détroit. Comme chacune des quatre mers intérieures, elle possède ses propres codes de navigation, et les tempêtes peuvent y être aussi terribles qu'au grand large. Très saline, elle est contrôlée par les shalks. Des précisions sur ces êtres sont développées dans le second volume : Rencontres au fil des voyages. C'est sur ses rives que se trouve Sphemeth, la capitale nispanthe, où était basée une grande partie de la flotte des Phalanges de la Lumière.

FILUTRE

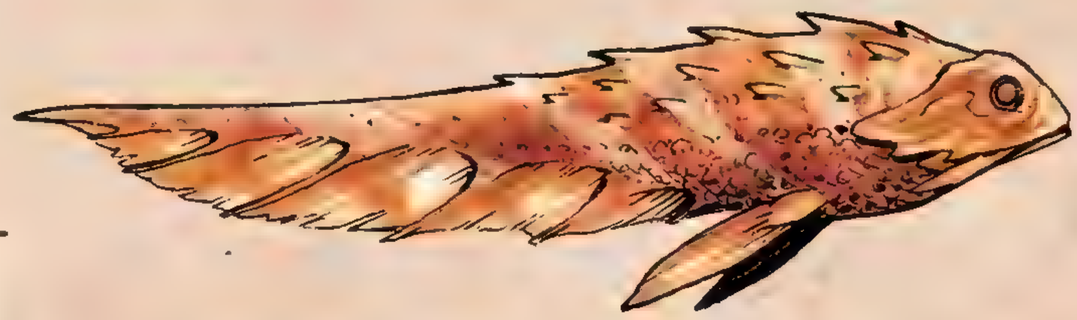


MAREQUET

LE FILUTRE
reconnaissable à ses couleurs rouge et bleue, et
LE MAREQUET,
or et azur, sont deux petits poissons qui vivent à faible profondeur sur les rives de la mer Shaklide. Ils sont parfois consommés par les populations les plus pauvres, mais sont surtout pêchés vivants, conservés dans des tonneaux et revendus pour orner les aquariums des riches bourgeois des Cinq Royaumes. En effet, peu fragiles, ils vivent très bien dans de faibles volumes et s'adaptent à des salinités artificielles.

LE GOLFE D'ORDAN

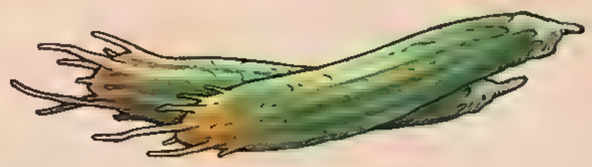
Il constitue une véritable petite mer intérieure avec deux ports principaux, la splendide Saphor en Ordan et l'industrieuse Onyskhan au Khanerat. Ses rives abritent de nombreux villages de pêcheurs de toutes races, et il est constellé d'îlots minuscules. Riche et poissonneux, il abrite une faune spécifique ainsi que la plupart des espèces présentes au grand large.



LA FRITURE DE SHIORLS
Petits poissons pas plus gros que le doigt, est une des spécialités de tous les villages de pêcheurs du golfe.

MER DE SYMPHRE ET MER D'ORYAMPE

Les deux mers centrales sont assez comparables. De salinité moyenne, elles n'abritent que peu d'espèces océaniques. Elles sont au cœur du commerce entre les Cinq Royaumes et sont séparées par le détroit de Rakhoze. A l'entrée de ce détroit, la cité libre de Nenuphe, contrôlée par les ducs de Bruloin, prélève de fortes taxes sur l'ensemble du trafic. Inutile de préciser que la plus grosse part de ces revenus était reversée, du temps des pontifes, au Havre de la Lumière. De nos jours, les taxes récoltées à Nenuphe sont presque entièrement consacrées à la lutte pour l'éradication des grands serpents d'eau. Car les deux mers ont en commun cette calamité qui s'attaque tout autant aux plus gros navires ou aux petites barques qu'aux nautylnns. Il faut noter que la mer de Symphre, tout comme la mer Shaklide, est d'une très faible profondeur moyenne. De nombreux bancs de sable y affleurent, particulièrement en période sèche.



LES HUÎTRES D'ORYAMPE
Célèbres pour leur goût sucré, se dégustent avec une bière amère.

LE CONCOMBRE D'EAU
Il pend des basses branches du mercatier pour plonger le bas de son fruit dans l'eau, donne des confitures célèbres dans tous les territoires d'Oryampe.

Les Feshlees

DES CRÉATURES SORTIES DE L'EAU POUR VIVRE À LA PÉRIPHÉRIE DES VILLES

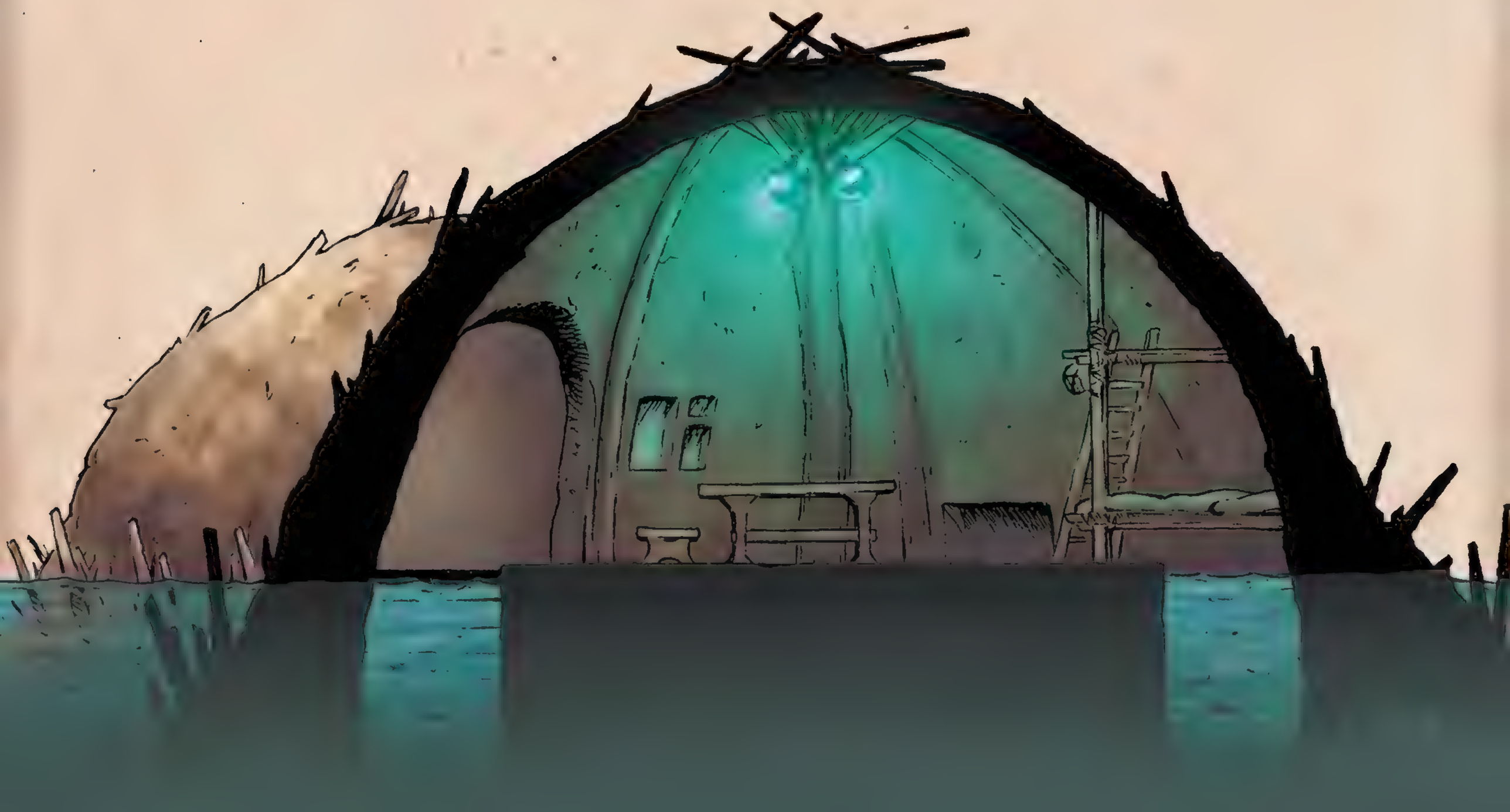
Voici un peuple bien étrange, et de nombreuses légendes courent au sujet de ces humanoïdes semi-aquatiques. Toutes ne sont pas vraies, mais il est certain que l'on ne sait pas encore tout des Feshlees. Nous nous contenterons ici de synthétiser l'état des connaissances actuelles, sans pour autant nous risquer sur le terrain des supputations hasardeuses. Quoique...

Les Feshlees que nous connaissons vivent sur les rivages des deux premières mers intérieures, la mer Shaklide et la mer de Symphre. Les températures douces et la salinité modérée des eaux conviennent parfaitement à leur physiologie. Contrairement à ce qui a longtemps été prétendu, les Feshlees ne respirent pas sous l'eau, du moins pas au stade adulte. Il semblerait que la première partie de leur existence se déroule sous forme de larves aquatiques, dotées de branchies. Puis ils se métamorphosent en quelques mois et passent à un mode de respiration pulmonaire. Le Feshlee larvaire vit à l'état sauvage, puisque la femelle abandonne ses œufs sous la vase et ne s'en préoccupe jamais. Puis, lorsque la métamorphose commence, les jeunes se dirigent naturellement vers les villages où ils sont recueillis. Il n'y a ainsi pas de lien de parenté direct entre l'enfant et celui qui l'élève.

Les Feshlees établissent leurs villages de branches et de boue sur des hauts-fonds, de préférence de nature bourbeuse ou vaseuse. Chaque hutte est totalement fermée sur l'extérieur, les seuls accès étant sous-marins. Une hutte peut compter jusqu'à quatre, voire cinq dômes connexes. L'éclairage intérieur se fait à l'aide d'aquariums suspendus où tournent de petits poissons phosphorescents. Les Feshlees communiquent peu avec les autres peuples, se contentant de simples trocs pour obtenir métaux et tissus. En échange, pêcheurs hors pair, ils proposent toutes sortes de poissons et crustacés.

Depuis peu, il est bien triste de constater que l'on trouve parfois des Feshlees à la périphérie des villes portuaires, effectuant dans des conditions pitoyables de menus travaux comme le recyclage des ordures. Pour certains, c'est le signe d'une dégénérescence de leur culture. Pour d'autres, il s'agit d'un complot visant à infiltrer les ports pour un jour mieux assassiner tous leurs habitants et en prendre le contrôle. Et cette dernière hypothèse n'est peut-être pas si farfelue que ça...

Une hutte feshlee à deux dômes. Classiquement, la hutte possède deux ouvertures sur la mer et aucune sur l'extérieur. La première ouverture est munie de marches sous-marines, la seconde est un puits de plongée.



UN AQUARIUM LUMINEUX.
En captivité, les poissons phosphorescents ont une durée de vie de huit à douze semaines.

COUPLE DE FESHLEES ADULTES.
Le mâle tient le harpon caractéristique utilisé pour la chasse aux petits cétacés.

LA MER HAUTE

C'est la plus petite et la plus atypique des cinq mers. Elle est alimentée par de nombreux fleuves et rivières descendant de la Dorsale, ce qui rend ses eaux très douces. Certains ont d'ailleurs parfois voulu classifier la mer Haute plus comme un lac qu'une mer.

Elle abrite des espèces fluviales et aucune des créatures du Grand Océan ne pourrait y survivre. Ses eaux sont froides et très profondes : les sondages effectués en accrochant des pierres à des chaînes et des cordes mises bout à bout ont révélé au centre une profondeur de près d'une lieue !

Ce grand lac est en partie bordé par les territoires d'Oryampe, mais il reste avant tout la propriété de l'Hantra, avec les ports de Wulfantre et d'Albantre. C'est des fleuves hantriens que descendent par flottage les troncs coupés par les bûcherons des forêts hautes. Des bois durs comme l'urgoon et le damtrier sont très prisés dans les royaumes à la végétation sèche, où ils sont utilisés comme matériau de construction. Les troncs sont donc réunis sur les bords de la mer Haute et assemblés en grands radeaux qui descendent ensuite les quatre mers, guidés par des bateliers qui installent leurs tentes en cuir sur les radeaux. Une fois le bois livré sur les rives de la mer Shaklide, les bateliers réassemblent les peaux et les cuirs de leurs tentes autour de structures de bambou afin de confectionner les canots dans lesquels ils regagneront, à la rame, la mer Haute.

LE PILARD, À CRÊTE EMPOISONNÉE.

Rapport de taille :

LE BROSHARG *est un des poissons les plus communs de la mer Haute. Sa chair grasse et goûteuse est une nourriture parfaitement adaptée aux froids climats de l'Hantra. Les femelles, qui peuvent atteindre cinq coudées de long, sont deux fois plus grosses que les mâles et portent des œufs qui font les délices des plus fines tables.*

Démons et rites maléfiques

Lumière et magie

Nous abordons maintenant des sujets délicats, dans le sens où ils touchent à la foi. Il y a des croyants sincères pour qui le support mystique est indispensable à l'existence. Pour ma part, vous connaissez le vieux ménestrel sans respect que je suis, vous vous douterez que ma vision des choses est beaucoup plus matérialiste. Il existe certes des forces qui échappent à notre connaissance, mais je me refuse à y voir l'intervention d'êtres supérieurs.

Les pierres de magie sont détentrices de propriétés naturelles que nous apprenons de mieux en mieux à connaître. Les Titans avaient trouvé un moyen d'utiliser leur force pour faire le bien. Des hommes ont dévoyé cette puissance pour leur profit personnel, créant une religion. Nul besoin pourtant d'inventer un dieu pour comprendre que les pierres sont de simples portes qui résonnent avec les énergies primaires.

UN DIANTRE DU CINQUIÈME CERCLE

Certaines créatures démoniaques adoptent des formes totalement surprenantes, concentré de tout ce qui peut, chez l'humain, provoquer la plus totale des répulsions comme pour ce diantre du cinquième cercle.

Rapport de taille :

UN SAVOIR TRÈS SECRET

Encore un avertissement... la magie des ténèbres est exercée de façon très secrète. Ceux qui la pratiquent n'en parlent guère. Il existe très peu de textes sur la démonologie : les savoirs se transmettent oralement, directement de maître à élève. Et pour ma part, je ne suis pas un expert, je n'ai jamais été initié à ces pratiques. Il faut donc me pardonner des imprécisions ou un manque de connaissances. Ce que j'ai pu réunir contient certaines contradictions, j'en suis conscient, mais donne déjà un éclairage sur une science bien sombre...

Ce démon est l'un des plus fréquemment invoqués par les modestes sorciers de campagne. Issu du deuxième cercle, il n'est pas très intelligent et se laisse assez aisément manipuler.

Les cercles démoniaques

La plupart des observateurs avertis considèrent qu'il existe trente-trois cercles démoniaques. Le chiffre semble élevé, et bien peu d'êtres aujourd'hui encore vivants peuvent se vanter d'avoir croisé des démons d'au-delà du onzième cercle.

Ce que l'on appelle un cercle est en fait un plan de réalité parallèle au nôtre. Un monde où Opale est différent, habité par des créatures sensibles à l'appel du sang, de la souffrance, de la douleur, et que l'on peut lier par la magie. Certains cercles semblent correspondre à des descriptions des enfers, d'autres sont beaucoup plus anodins. Même s'il a toujours refusé de s'étendre sur la question, je soupçonne mon ami Ghörgh de vivre sur un plan relativement confortable. Il provient du neuvième cercle et ne semble pas particulièrement assoiffé de violence lorsque ce n'est pas nécessaire. Ce cercle a la réputation d'abriter des démons puissants mais corrects. Le cinquième cercle, par exemple, ne produit, lui, que les plus corrompues des créatures, même si elles ne sont pas d'une force extrême.

Car, en effet, cette numérotation des plans ne correspond à rien de concret physiquement. Il s'agit plutôt d'une graduation du pouvoir de leurs habitants et du degré de magie et de sang qu'il est nécessaire de déployer pour obtenir leurs services.

UN INCUBE DU ONZIÈME CERCLE, *tel qu'il a été décrit par les témoins de l'agonie de Fontrans l'Inconscient. Selon les voisins du sorcier maladroit, la créature était aussi haute qu'une maison d'un étage. Il n'a pu la contrôler et elle a tué plus de vingt villageois avant que l'un d'eux comprenne qu'il suffisait d'égorger son invocateur pour que le démon regagne ses pénates.*

Les démons

Ils sont de toutes sortes et de toutes natures. Certains ne sont que de petits esprits élémentaires, sans réelle intelligence. D'autres sont des créatures monstrueuses, machiavéliques, de véritables demi-dieux qu'il faut savoir contrôler avec la plus grande prudence. On peut d'ailleurs signaler que dans la majorité des cas, les victimes des démons sont justement les imprudents qui ont fait appel à eux.

La plupart des démons ont en commun le goût du sang et de la douleur. Ils se matérialisent grâce à l'appel des pierres de magie, appel souvent associé à un sacrifice barbare.

Les démons, de par leur nature même, sont affranchis de beaucoup des règles qui régissent la vie de nos contemporains. Ils peuvent parfois franchir de grandes distances en peu de temps, retenir des âmes, dialoguer avec des morts, ou tout simplement dévorer un importun. Nul n'est certain de leur apparence réelle, lorsqu'ils sont matérialisés sur leur propre plan. Certains sorciers prétendent qu'ils n'ont alors pas d'existence physique, qu'ils ne sont que souffle et esprit. Mais ce qui est certain, c'est que lorsqu'ils se présentent sur Opale, c'est toujours sous des formes tout à fait terrifiantes !

Les démons peuvent être accompagnés de familiers, des créatures animales de nature démoniaque, qui vont agir de concert avec leurs maîtres. Ici **UN YMPAKATAR**, *créature de deux coudées de haut, qui prend plaisir à faire des trous dans les chairs de tout ce qui lui semble vivant.*

L'invocation des **DÉMONS-ZOMBIES DU QUATRIÈME CERCLE** *nécessite de disposer de plusieurs cadavres en putréfaction, d'une pierre de belle taille et du sang de plusieurs vierges. Ces créatures, toujours invoquées en groupe, sont cependant assez faciles à détruire par des boules de feu d'origine magique. En revanche, un individu dénué de Pierres de Lumière aura peu de chances face à eux.*

Ce démon, connu sous le nom de **RHÜN**, *est une terrible créature du septième cercle. Puissant, intelligent, rusé, il demande une grande connaissance des savoirs occultes et seul un esprit particulièrement acéré et méfiant peut prendre le risque d'avoir recours à ses services. Il a été vu pour la dernière fois au début du pontificat de Xarchias, sans doute invoqué par son maître, Kamphre d'Yrkhone.*

Contes et légendes

Le démon de Furbe

C'est vers le début de la seconde Ère, peu de temps après le départ des Titans, que vécut Furbe de Kho Cytras. Élevé dans les forêts sèches et épineuses de l'Yrkhone, ce fils de paysans avait l'aspect et le caractère de la végétation qui l'entourait. Son intelligence et son manque total de sens moral furent vite remarqués. Avant même d'être adolescent, il avait été pris sous l'égide d'une sorcière des haies, Tabaga, qui lui enseigna à devenir un maître des forces occultes.

Pour fêter sa seizième année, Furbe égorgea Tabaga au cours d'un rituel ignoble et s'appropria la pierre de magie et les connaissances de la vieille femme.

Il s'intéressait particulièrement aux invocations démoniaques et devint rapidement un des spécialistes des cercles ténébreux. Avec l'aide de ces terribles alliés, il s'empara du trône de l'Yrkhone et Kho Cytras connut des années d'horreur et de terreur. Fermement décidé à étendre son pouvoir à l'ensemble des Cinq Royaumes, il résolut de marcher sur le Havre de la Lumière. Dans ce but, il conjura le plus puissant des démons du dix-septième cercle, Yyrhy, une créature ignoble d'une inconcevable puissance.

Le démon se matérialisa au cœur même de la cité de Kho Cytras, détruisant de nombreuses constructions et dévorant une grande partie de la population. Furbe tenta de reprendre le contrôle de la bête mais ce fut l'inverse qui se produisit. Le sorcier fut consumé en quelques secondes. Plusieurs milliers de personnes furent dévorées avant que le démon Yyrhy ne s'endorme au milieu des ruines, gavé de son répugnant repas.. La capitale de l'Yrkhone fut désertée et depuis plusieurs siècles la créature sommeille, à demi enfouie sous les blocs d'architecture écroulés, la terre et la végétation. Kho Cytras fut reconstruite à plusieurs lieues de là. A son ancien emplacement, il ne demeure plus qu'un tumulus abandonné au milieu de ruines érodées, d'où pointent encore ce qui ressemble à trois pierres levées dont une bifide. L'échine de la bête. L'histoire du démon de Furbe est aujourd'hui prise pour une légende, mais certains savent qu'un jour ou l'autre, Yyrhy se réveillera...

La Klanique Galamée

Les forêts nordiques du Khanerat se prêtent à toutes sortes de légendes surgies des temps les plus anciens. Des temps où les Titans et la Lumière étaient inconnus, et où la force de la magie effrayait les mortels. La force brute était alors la seule loi, et la survie la seule préoccupation.

C'est au cœur d'une de ces forêts sombres que naquit un printemps Galamée, aussitôt abandonnée à son sort par une mère honteuse. Sauvée par une ourse qui la nourrit de lait et de miel, l'enfant grandit loin des hommes et en acquit une sauvagerie farouche et sincère, ainsi qu'une volonté de revanche sur ceux qui l'avaient abandonnée. Elle épiait les villages, se cachait, volait des fragments de connaissance et apprenait la langue des hommes. Parfois, elle n'hésitait pas à se laisser tomber d'un arbre sur un voyageur égaré afin de l'égorger et d'en retirer quelque menu butin. A son seizième printemps, c'était une jeune femme d'une beauté sauvage et implacable, et d'une totale détermination. Vêtue de peaux de bêtes et de bijoux prélevés sur le cadavre d'un commerçant ambulant, elle se présenta au village de Dirkhan.

Elle installa un autel au centre du village et y sacrifia plusieurs corbeaux en un rite aussi complexe qu'inutile, s'attirant la méfiance des villageois et le regard plein de désir des mâles en âge de procréer. Elle se présenta à eux comme Galamée, grande prêtresse et klanique de Mü'ürh, dieu-corbeau qu'elle venait d'inventer. Trois guerriers tombèrent à genoux et déclarèrent leur totale fidélité à Mü'ürh. Afin de les récompenser, Galamée les accepta comme maris et ils la suivirent lorsqu'elle retourna à la forêt.

Les années qui suivirent furent celles de la gloire de Galamée. Au nom de Mü'ürh et de ses désirs toujours inassouvis, la klanique et ses trois maris se livrèrent à des tueries et des pillages à travers tout l'est du Khanerat. De nombreux fripons avaient rejoint leurs rangs, et c'est une force de plusieurs centaines d'hommes guidés par leur grande prêtresse et putain suprême qui déferla un jour sur la cité de Kubilkhan. Mais l'armée au blason de corbeau avait préjugé de sa puissance. Les troupes régulières la refoulèrent au cours d'une terrible bataille dans les bois sombres où se nichait la ville. Les cadavres dégorgèrent par centaines leur sang rouge sur la boue noire. Galamée et ses trois maris furent acculés sur un tertre où leur résistance fut splendide, mais inutile. Un à un, les guerriers cédèrent. Les assaillants eurent alors la surprise de voir la Klanique arracher ses vêtements et se dresser en grognant comme une ourse. Elle fut ramenée en cage jusqu'à la cité, mais ne prononça plus jamais une parole humaine. Si son corps était toujours celui d'une pauvre créature humaine grognant et se mouvant étrangement, son esprit était parti parmi les ours.

Hürnsh, le dévoreur d'âmes

Dans les marais qui bordent la rive sud du tout dernier des océans intérieurs, non loin d'Oryampe, les vieux pêcheurs racontent encore l'histoire de Hürnsh, le dieu sournois. Bien sûr, nul ne prendrait le risque de l'évoquer devant un prêtre de la Lumière. Les procès en hérésie font trop de victimes. Mais on sait bien dans la région que certaines des créatures qui hantent les digues la nuit n'appartiennent pas toutes à la légende.

Hürnsh était le troisième fils de Bollaërt, prince des airs et des vents, l'une des divinités les plus puissantes. Ses deux frères aînés avaient établi des palais aux sommets des montagnes, mais Hürnsh ne souhaitait pas régner à leurs côtés. Il aimait la nuit, la boue, et la souffrance des créatures vivantes. Il renonça donc à son statut pour disparaître à la surface du monde où il se mêla aux populations locales.

Depuis, il erre de village en village. Il se présente généralement à la tombée de la nuit et demande avec politesse s'il y a des agonisants dans les environs. Bien sûr, les pêcheurs le reconnaissent, mais ils ont la sagesse de ne jamais le montrer. Si un vieillard agonise, une femme peine à survivre à ses couches ou un homme grièvement blessé est proche de la mort, Hürnsh est conduit à ses côtés. Il s'assied alors dans un coin de la cabane et observe, sans dire un mot, la mort lente et douloureuse qui fait son œuvre. Il n'intervient jamais, ne profère pas la moindre menace, il se contente de regarder avec plaisir. Son œil luit et son sourire extatique ne laisse nulle place au doute : il est alors en état de jouissance. S'empare-t-il des âmes mourantes comme le pensent certains ? Personne n'a vraiment envie de le savoir. Aucun être vivant ne souhaiterait quitter ce monde sous le regard froid de Hürnsh.

Lyamm Le Noir

Les forêts sèches de l'Yrkhone ont longtemps, dans les temps primordiaux, été le refuge des sorciers les plus audacieux. Parmi ceux-ci, on raconte encore l'histoire de Lyamm l'Apprenti, qui deviendra célèbre sous le nom de Lyamm le Noir.

Lyamm était un garçon taciturne mais dévoué. Ses parents l'avaient confié son éducation à Moorth, le sorcier du village. Un brave homme surtout occupé à ressouder les os brisés des bûcherons et à dissiper les fièvres s'emparant des nouveaux-nés. Moorth s'amusait bien sûr un peu avec des petits démons familiers dressés à quelques tours, mais il était trop sage et trop prudent pour explorer au-delà du premier les trente-trois cercles de l'enfer.

Lyamm était très attaché à Moorth. Lorsque la Lumière étendit son ombre sur l'Yrkhone, le jeune homme vit son maître contraint à la fuite et à la misère. Après plusieurs semaines de traque, il fut finalement attrapé, torturé, exécuté dans les conditions les plus ignobles. Agenouillé nu sur la place centrale du village, la tête placée sur un billot, il eut le crâne transpercé par trois longs clous que les prêtres y fichèrent à l'aide d'un maillet. Lyamm, comme les autres villageois, assista au supplice. Il avait treize ans. Il en conçut une profonde révolte qui allait marquer le reste de son existence.

Alors que les prêtres s'apprêtaient à mettre le feu à la maison de son vieux maître Moorth, il se glissa à l'intérieur et parvint à sauver des flammes, sans que personne ne le voie, quelques-uns des grimoires les plus précieux. Puis il s'enfuit au cœur des bois, et nul n'entendit plus jamais parler de Lyamm l'Apprenti.

Sept ans plus tard, surgit de nulle part une créature qui se faisait appeler Lyamm le Noir. Il était le produit des démoniaques expériences qu'il avait menées sur son propre corps à l'aide des grimoires de Moorth. Son visage avait disparu sous un casque qui lui donnait une vision absolue de l'Univers. Ses bras se prolongeaient en de terribles lames, et des puissantes jambes de félin se terminaient par de larges pattes griffues. Lyamm se considérait lui-même comme un ange de la vengeance, et les trente années qui suivirent furent consacrées à un massacre méthodique de tous les prêtres de la Lumière qu'il entreprit de traquer.

Dans les villes et les villages, les membres du clergé redoutaient tous de voir surgir un jour ce pourvoyeur de mort et d'horreur, connu pour dévorer encore palpitants le cœur et les reins de ses victimes. Jamais il ne s'attaqua à quelqu'un d'autre que des prêtres, et les populations apprirent vite qu'elles ne craignaient rien de sa part.

Pourtant, un jour Lyamm le Noir disparut, aussi soudainement qu'il était venu. Certains disent que les prêtres l'ont traqué et éliminé avec des méthodes qu'il est préférable d'ignorer. Mais beaucoup pense que Lyamm s'est de nouveau retiré au fond d'une forêt où il étudie et se prépare à revenir, sous une forme encore plus terrifiante.

Wirtufraklen, la lame démon

Une garde de cuivre et de cuir, une lame de bronze martelé : des centaines de milliers d'épées de toutes formes pendent aux ceintures des guerriers d'Opale. Mais il n'y a qu'une Wirtufraklen. Car cette lame maudite, aussi vieille que le monde lui-même, est vivante et abrite un démon issu des âges les plus anciens. Personne ne possède Wirtufraklen, c'est elle qui possède son porteur. Cette épée se nourrit de la souffrance qu'elle inflige, et on murmure qu'elle transmet l'énergie ainsi recueillie à un autre plan, où elle alimente une nuée de démons mineurs.

Les premiers récits concernant Wirtufraklen remontent aux plus classiques des récits de bardes du Khanerat. La lame était alors la propriété d'un seigneur de la guerre, Wurgh le Long, qui ravagea les villages des forêts nordiques durant des décennies. Il aimait particulièrement torturer ses victimes à l'aide du tranchant émoussé de Wirtufraklen, infligeant des blessures de plus en plus douloureuses, jusqu'à ce que la lame semblât littéralement boire le sang des plaies qu'elle ouvrait.

Elle fut ensuite la propriété d'un parti de brigands connus pour leur cruauté, et passa entre les mains d'un étrange personnage, un sorcier maléfique, qui la ramena dans son antre près de Nabre la sèche. Prenant garde à isoler la puissance démoniaque, le sorcier ne la nourrissait que de souffrance animale et ne tenait jamais le pommeau à mains nues, mais protégé par d'épais gants de mailles d'argent tissés de sortilèges. Mais Wirtufraklen, frustrée, parvint à toucher l'esprit, plus faible, d'une des disciples du sorcier. Une nuit, la jeune fille s'empara de l'épée et massacra tous les habitants du hameau. Elle fut très vite elle-même tuée par un guerrier solitaire, et l'arme continua ses pérégrinations jusqu'à ce que sa trace se perde dans les marais d'Oryampe.

On raconte qu'elle aurait été retrouvée peu de temps après la disparition des Titans, et qu'elle serait aujourd'hui en possession d'un des plus hauts dignitaires de la Lumière...

Shaeesir, Thurnöq et Funqärt

Ces trois haches mythiques sont, d'après les récits qui courent sur les contreforts de la Dorsale, les trois armes de Wyrboërg, le dieu fou des neiges et des glaces. La légende raconte que Wyrboërg, fils de l'Ogre et de la Lune, forgea lui-même Shaeesir, fondant le bronze nécessaire à sa confection au plus profond des cavernes volcaniques. Cette hache primitive mais titanesque était presque aussi haute qu'un homme, et seul un dieu pouvait la manier. C'est avec elle qu'il tua l'esprit du fleuve Hüngr et vainquit les grizzlys des hauts glaciers.

Mais les siècles passaient, et Wyrboërg observa que l'homme avait découvert le fer. Il voulut donc une hache de ce nouveau métal, plus solide, et se forgea Funqärt, une arme terrible dont le manche lui-même était en fer. Funqärt virevoltait dans les mains du dieu alors que trois hommes réunissant leurs efforts auraient eu du mal à la soulever. C'est cette lame qui trancha la gorge des propres parents de Wyrboërg avant qu'ils ne deviennent les gardiens des enfers.

Mais le dieu jaloux constata que l'homme avait continué à apprivoiser la métallurgie et connaissait désormais les délicats secrets de l'acier. Il résolut donc d'attirer des forgerons dans son repaire des cimes et après les avoir menacés, il obtint qu'ils travaillent à une nouvelle arme, Thurnöq. Après sept mois de travail, les forgerons lui remirent la plus formidable hache qui fut jamais conçue. Son manche était l'os frontal d'un Rhunglor gigantesque, et sa lame ouvragée brillait de mille feux. Wyrboërg baptisa sa lame du sang des forgerons qui l'avait travaillée, et depuis ce jour, dit la légende, c'est avec Thurnöq au côté qu'il surveille les humains, du haut de son royaume enneigé.

Le sceptre d'Awga

Le reverra-t-on un jour ? La rumeur court qu'il n'a pas disparu à jamais et que dans un avenir proche, un descendant des princes-sorciers d'Awgantre reviendra revendiquer le trône de la cité, le sceptre du pouvoir brandi haut...

L'histoire du sceptre commence à l'ère des Glaces. En ces temps lointains, le froid était plus intense sur Opale et les glaciers descendaient très bas de la Dorsale, presque jusqu'à l'emplacement actuel d'Awgantre. Vivait alors dans une curieuse demeure de glace sculptée un jeune homme d'une surprenante beauté dont on murmurait qu'il commerçait avec les démons. Hoktöt était son nom.

Et en effet, il n'était pas rare que des voyageurs disparaissent et que la glace de sa demeure se teinte de rouge. On ne sut jamais à quel sacrifice, sans doute particulièrement ignoble, Hoktöt se prêta, mais il parvint un jour à s'infiltrer brièvement dans le huitième cercle démoniaque, et à y dérober le sceptre d'une sombre puissance. Une conjuration scella la porte derrière lui et nul démon ne put le poursuivre. Le sceptre lui avait conféré une incroyable puissance et lorsqu'il s'installa à Awgantre, la terreur fut si forte que les habitants lui offrirent rapidement les clefs des palais de la ville. Hoktöt y institua une cour de jeunes hommes aussi beaux et blonds que lui, qui prirent le nom de princes-sorciers.

Leur règne fut aussi bref que cruel, et la ville entière fut rapidement couverte d'un voile de sang. Nul doute que sans l'intervention des Titans, ils eussent conquis les Cinq Royaumes. Les princes-sorciers ont aujourd'hui disparu, mais on raconte que grâce au sceptre, ils se seraient réfugiés dans un des cercles infernaux, attendant que la lumière décline afin de pouvoir reprendre pied dans le monde...

Prêtre du mystère Sherzÿn

Parmi les nombreuses religions locales que la Lumière a supplantées, le Mystère Sherzÿn était l'une des plus représentatives des vieilles coutumes du golfe d'Ordan. Sherzÿn était une entité de la nature et des forêts, ni cruelle ni compatissante, mais présente dans la sève de chaque arbre. Un culte lui était voué sur tout le pourtour de la côte, et une fois par an, chaque village désignait celui qui, pour une nuit, serait prêtre de Mystère Sherzÿn. Il s'agissait généralement d'un gredin voleur de volaille ou d'un mari infidèle, voire d'un ennemi politique. Après avoir été bâillonné et ligoté à un poteau, il était recouvert du costume de cérémonie fait de lames d'écorce noire, de racines, de plumes de corbeau et d'os sculpté. Chacun venait à ses pieds déposer en offrande des morceaux de bois bien secs et des huiles inflammables. Puis, à minuit, une vierge battait le silex pour embraser le prêtre et chacun observait avec recueillement les fumées exprimant Sherzÿn s'élever jusqu'aux cieux. Après quoi, quelques tonnelets étaient mis en perce et on estimait Sherzÿn satisfait pour une nouvelle année.

Le duel de Rakhoze

LE FANTASTIQUE COMBAT DE L'OGRE ET DU HÉROS

Voici une scène célèbre qui a souvent été représentée dans les Cinq Royaumes, tant sur des tapisseries, des panneaux de bois peints que sur des fresques murales. On compte même plusieurs statues de marbre et deux de granit mettant en scène le héros Syrfenïr aux prises avec Krorüm, l'ogre de Rakhoze. Aujourd'hui encore, autour de la mer de Symphre, le prénom de Syrfenïr est donné aux enfants à qui on souhaite un destin glorieux.

En des temps lointains et troublés, avant que les pontifes n'attaquent l'Empire mardoze, Krorüm régnait sur la cité de Rakhoze où il avait instauré des lois cruelles et injustes. Cet être violent et obtus possédait une pierre magique de grand pouvoir. Il l'avait volée à un haut dignitaire de la Lumière et elle lui assurait une domination sans partage sur l'ensemble de la région. Il aimait le sang et la douleur et se nourrissait d'enfants arrachés au sein de leur mère. Sous son règne, la cité était devenue le théâtre d'horreurs sans nom.

Un jour, le héros Syrfenïr, de passage sur les rivages de la mer de Symphre, eut vent des abominations perpétrées par l'ogre. Ayant juré de servir toujours les causes les plus justes, il affronta Krorüm dans un combat qui dura trente et un jours et trente et une nuits. Magie contre force de la pureté, épée sanglante contre lame de justice, les échos du duel s'entendirent à plusieurs dizaines de lieues. Jusqu'à cet instant si souvent immortalisé, au crépuscule de la trente-deuxième nuit, où Syrfenïr prit l'avantage sur le mangeur d'enfants.

L'ogre était agenouillé, vaincu, à bout de forces. Il semblait avoir renoncé à tout espoir. Syrfenïr leva son glaive à lame épaisse pour le décapiter, mais il eut un instant d'hésitation. Cet être si bon et si sensible, le regard fixé sur la blonde chevelure du monstre, ne se résolvait pas à achever un adversaire désarmé. Hésitation qui fit basculer l'histoire puisque Krorüm, qui comme chacun sait tenait dans son poing gauche sa pierre magique, en profita pour rouler en avant et envoyer l'éclair de feu qui pulvérisa l'être le plus intrinsèquement bon et courageux qu'Opale ait porté. L'ogre régna par la terreur encore plus de trente ans avant que le l'empereur mardoze ne se déplace en personne et empoisonne Krorüm au cours du banquet donné en son honneur.

Rapport de taille :

Les Humpfrungs

PEUPLE LÉGENDAIRE

On les appelait les petits hommes des montagnes, et ils fouillaient sans relâche le ventre de la terre...

Les observateurs s'accordent à penser que de nos jours, les Humpfrungs ont complètement disparu, bien qu'on ne puisse en être certain. Ces êtres de petite taille vivaient dans les montagnes de Bruwntre, une partie de la Dorsale située au nord de l'Hantra. Leur civilisation, brillante dans tous les domaines concernant la métallurgie et la gemmologie, a toujours été peu ouverte sur le reste du monde. Il semble acquis comme un fait incontestable que toutes les cultures de personnes de taille restreinte soient incontournablement axées vers la terre. Sans doute une question de proximité. Les Humpfrungs ne faisaient pas exception puisqu'ils ont transformé les montagnes de Bruwntre en un véritable fromage mardoze, perçant d'interminables galeries reliant grottes naturelles et artificielles pour en extraire pierres précieuses et métaux.

Fondeurs et graveurs exceptionnels, ils ont forgé de nombreuses armes mythiques, comme la Hache des Héros ou les Marteaux Célestes. Hélas, les Humpfrungs ayant toujours œuvré à leur échelle, ces armes fameuses ne peuvent guère être utiles aux guerriers d'aujourd'hui, sinon pour l'entraînement des enfants. On ne peut être certains de la cause exacte du déclin et de la disparition de ce peuple dont la civilisation avait pourtant duré plusieurs siècles. Mais les chercheurs mettent en relation la natalité décroissante et l'évolution de la condition féminine. En effet, au cours des dernières époques, de plus en plus de femmes humpfrungs firent le choix d'abandonner les coutumes traditionnelles, de se raser la barbe et d'aller vivre dans les cités des plaines où une simple robe pouvait remplacer la traditionnelle armure de cuir.

LA CÉLÈBRE TAPISSERIE DE ZURMANTRE

Elle est l'un des derniers témoignages visuels que l'on possède à propos des Humpfrungs. Elle est conservée dans la bibliothèque du Palais ducal de Zurmantre où les visiteurs fortunés peuvent l'admirer en échange d'une modeste donation à la SRAZ (Société de Recherches Antiques de Zurmantre).

HACHE À DEUX LAMES ORYAMPAISE

Voici une très classique hache double-lame d'Oryampe, destinée à la coupe des jeunes arbustes. Il faut noter que cet outil est parfaitement équilibré : bien manié, il peut devenir une arme redoutable.

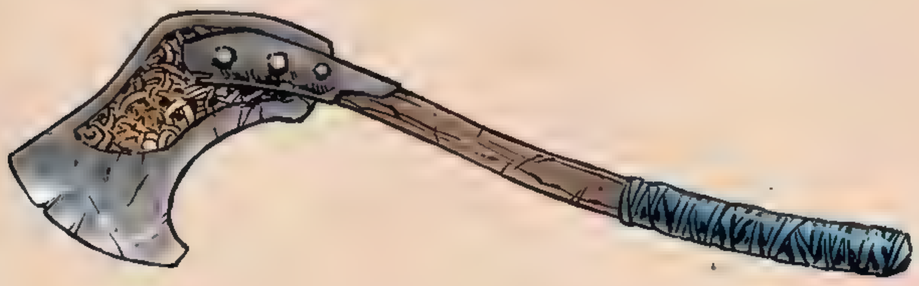
Hedrophénia, l'amazone yrkhonienne

MYTHE ARCHÉTYPAL OU PERSONNAGE HISTORIQUE ?

L'histoire d'Hedrophénia est caractéristique de ces grands personnages qui peuplèrent l'Ere des Légendes.

Une fois de plus, on se trouve avec le cas d'Hedrophénia confrontés à l'éternelle question : s'agit-il d'un personnage historique ou d'un mythe ? Comme bien souvent, la vérité est entre les deux. On peut raisonnablement supposer qu'une jeune guerrière répondant à ce nom a vécu, il y a bien longtemps, et qu'elle est l'auteur de quelques hauts faits. Sa notoriété s'est répandue, ses exploits ont été colportés à travers la géographie et le temps, puis déformés et amplifiés. Tout ce qu'on sait d'elle aujourd'hui n'a sans doute plus grand-chose à voir avec le personnage d'origine mais peu importe : seules comptent les belles histoires !

Hedrophénia était une jeune fille élevée dans un petit village pauvre du centre de l'Yrkhone, un de ces endroits où il ne se passe jamais rien et où la vie se déroule tristement. Elle refusait l'avenir qu'on lui promettait : garder des chèvres, devenir l'épouse d'un butor puis garder des enfants à qui elle apprendrait à garder des chèvres. Elle ne s'amusait qu'avec les garçons de son âge, battant la plupart d'entre eux à la course, à la nage, et dans ces rixes improvisées qui amusent tant les enfants. Elle maniait déjà le bâton avec la plus grande aisance. A quatorze ans, elle s'enfuit de son village après avoir tué le mari que sa famille lui avait assigné. Coupant court ses blonds cheveux, se faisant passer pour un garçon, elle s'engagea dans la garde de la cité de Kho Cytras. Elle y reçut une solide formation guerrière et, son temps terminé, devint une aventurière errante. C'est à cette époque qu'elle entendit parler du fabuleux trésor accumulé au cœur des montagnes par le demi-dieu Jarnon.



La hache du demi-dieu Jarnon.

Jarnon, jeune homme fin et élégant, fils du dieu des enfers et d'une mortelle, n'aimait rien tant que les pierres précieuses. Pour s'en procurer, il vendait aux riches humains des années de vie supplémentaires. Il s'était ainsi constitué la plus belle collection de gemmes que le monde ait connu. Il vivait dans un palais souterrain enfoui dans les contreforts de la Dorsale. Hedrophénia mit deux années à localiser la vallée secrète où le demi-dieu avait élu domicile. Une autre année fut nécessaire pour se faire accepter dans le paysage des montagnes, comme simple gardienne de chèvres. Elle venait d'avoir vingt-trois ans lorsque l'occasion qu'elle attendait depuis longtemps se présenta : Jarnon semblait s'absenter de son palais pour quelques temps, puisqu'il quittait la vallée lourdement chargé.

HEDROPHÉNIA
telle qu'elle est classiquement représentée par les peintres et les sculpteurs : les épaules couvertes de plates hérissées, le casque pris sur le demi-dieu Jarnon et, battant ses cuisses, une des plus fameuses lames de l'Epoque des Légendes : le sabre Krönul.

Quelques minutes après qu'il eut franchi le col, alors que ses chèvres paissaient paisiblement devant le couloir sombre qui s'enfonçait sous terre, la jeune guerrière forçait les premières protections du palais. Ayant longtemps observé les allées et venues de Jarnon, elle franchit sans difficulté les pièges qui avaient tué de nombreux aventuriers. Mais elle avait négligé un oiseau, celui-là même qui s'était envolé dès son entrée, et avait filé à tire-d'aile prévenir son maître.

C'est donc au milieu de sa salle des trésors que Jarnon surprit Hedrophénia. Partout autour d'eux brillaient les diamants et les grenats, les rubis et les améthystes, renvoyant des rayons entremêlés de lumières colorées. Jarnon, dénudant la lame de sa rapière, sourit à la jeune femme qui tenait fermement son sabre, Krönul, à deux mains. Le demi-dieu était sûr de lui et de sa puissance. Hédrophénia se mit alors à émettre un doux ululement comme seules savent le faire les bergères yrkhoniennes. Ses chèvres se précipitèrent aussitôt et surgirent par l'arrière dans les jambes de Jarnon, surpris et déséquilibré par cette intrusion. Hedrophénia n'hésita pas et profita de la seconde de désarroi du demi-dieu pour lui plonger son sabre dans le cœur. Dans un hoquet de surprise sanglante, Jarnon rejoint son père. Hedrophénia se coiffa du casque de Jarnon et remplit de nombreux sacs avec toutes les pierres. Les montagnards se souviennent avoir vu passer un étrange convoi, une caravane de chèvres chargées de sacs de cuir suivant une belle guerrière blonde fièrement casquée. La légende d'Hedrophénia était née.

La maison que l'on présente toujours comme celle où est née Hedrophénia

Bibliographie

Voici une bibliographie présentant la plupart des sources auxquelles mon insatiable curiosité a été abreuvée.

Approche d'une éthique de la lumière
Par le Primat Garoush Terplezon.

Histoire des Peuples de l'Ordan
Par Palumne de Rakhoze,
chercheur émérite de l'Omnium.

Médiations singulières sur le huitième cercle
Par le Margomar Xymo-le-courbe.

Sur les mers intérieures - Récit de voyage
Textes illustrés de Dotille.

La Civilisation des Amazones d'Yrkhone
Par Qortordor VI.

Funghulier le Grand
Anonyme, période pré-luminique.

La Mémoire des Titans
Par Lothane Wilderolde Merfurnie.

La Côte du Grand Océan, mystères et légendes
Par Tarronte l'Ancien.

Le Règne du pontife Xarchias
Une approche du clerc Moulomoronte le Modeste.

Oryampe-la-Magnifique
Par Zé. Trois volumes.

Les Structures politiques de l'Empire mardoze
Par Xaton de Nyskhan. Ouvrage incomplet.

Introduction à une découverte de l'Ordan
Par Lopindle le libre Penseur.

Les Guerres de la Lumière
Par le général Paladin Cintrante.

La Pensée nispanthe
Par Javranis du Havre.

Le Génie mardoze
Anthologie réunie par Gaeslok Prude.

Vie publique et vie privée au Khanerat
Par Baneel Kar (un possible pseudonyme
de Lopindle, selon les auteurs modernes).

Les Institutions politiques yrkhoniennes
Par le Paladin Kartom Vert-Gunnu.

Les Classes et le Gouvernement
dans l'Antiquité mardoze
Par Lopindle le Libre-penseur.

Formation des Phalanges défensives à Eskarbantre
Par le Paladin Hynklopre du Havre.

Coutumes démoniaques
Par l'Inquisiteur Trabon.

Du problème de l'incroyance dans la Lumière
Par le primat Valmeder l'Impitoyable

Table des matières

APPROCHE STRUCTURELLE DE LA CIVILISATION D'OPALE

CARTE D'OPALE 4

LES TITANS ET LES PIERRES DE LUMIERE
Ce que nous savons des Pierres de Lumière 8
Le règne des Titans. 10
La fin des Titans 10
L'ordre de la Lumière 12
Cohars l'Hérétique 13

LES FORCES DE LA LUMIERE SOUS XARCHIAS
Hiérarchie du clergé 14
Ordres militaires 16
Les Phalanges de la Lumière 16
Les whoks 18
Le corps des Inquisiteurs 19
La répartition des membres du clergé 20
Statu quo d'Oryampe et front mardoze 21

LES CINQ ROYAUMES
Le Khanerat 23
Les Khorflins 27
L'Ordan 29
Les pierres levées des Autres 31
Le Nispeth 32
L'Yrkhone 34
L'Hantra 36
Quelques mycosités 37

CE QUE L'ON SAIT DU RESTE D'OPALE
Les territoires d'Oryampe 38
La maison Starque 40
L'Empire mardoze 42
La Dorsale 44

MERS ET OCEANS
Les quatre océans 45
La mer Shaklide 47
Le Golfe d'Ordan 47
Mer de Symphre et mer d'Oryampe 47
Les Feshlees 48
La mer Haute 50

DEMONS ET RITES MALEFIQUES
Lumière et magie 51
Un savoir très secret 52
Les cercles démoniaques 53
Les démons 54

CONTES ET LEGENDES
Le démon de Furbe 57
La Klanique Galamée 58
Hürnsh, le dévoreur d'âmes 59
Lyamm Le Noir 60
Wirtufraklen, la lame démon 61
Shaeesir, Thurnöq et Funqärt 61
Le sceptre d'Awga 62
Prêtre du mystère Sherzÿn 63
Le duel de Rakhoze 64
Les Humpfrungs 66
Hédrophénia, l'amazone yrkhonienne 68

BIBLIOGRAPHIE 70

© ÉDITIONS SOLEIL / ARLESTON / PELLET

Soleil
15, Boulevard de Strasbourg
83000 Toulon - France

Bureaux parisiens
25, rue Titon
75011 Paris - France

Conception et réalisation graphique : Studio soleil

ISBN : 978-2-302-03880-6

Tous droits de traduction, d'adaptation et de reproduction strictement réservés pour tous pays.

Livre premier
Approche structurelle
de la civilisation d'Opale

Livre second
Rencontres au fil des voyages

52-8398-1
F : 15,50€
9 782302 030985